PS one PS2 XBOX N-GAGE NOKIA GAME BOY ADVANCE

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

Nauja kaina **4,50 Lt** prenumeratoriams

2004/12 (36)

Need for Speed Underground 2

Prince of Persia Warrior Within

PLAKATAS

Shadow Hearts: Covenant

The Lord of the Rings: The Third Age

Sly 2: Band of Thieves

Crash Twinsanity

Ghost Recon 2

Star Wars: Battlefront

X-MEN LEGENDS

UP United Publishing Advertising Group

ISSN 1392-9534

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

TURINYS

Verslo naujienos	006
Naujienos	010
Iš dirbtuvių	014
Mėnesio žaidimas	016
Prince of Prencia: Warrior Within	
Recenzijos	022
X-Men Legends	
Need For Speed Underground 2	
Shadow Hearts: Covenant	
The Lord of the Rings: The Third Age	
Sly 2: Band of thieves	
Crash Twinsanity	
Ghost Recon 2	
Star Wars: Battlefront	
Klasika	048
Nightmare Creatures	
Irgi žaidimai	052
Naujienos	
Call of Duty	
GTA Advance	
Tron 2.0: Killer App	
Patarimai	059
GTA San Andreas	
Game over	070

SVEIKI,

Na ką, štai ir vėl kur bepasuksi, kur beužeisi skamba kasmetiniai miksai. Žmonės įvairiausiais balsais ir kalbomis traukia jau iki kaulo smegenų pažįstamas tiradas „džingl bels", „viskas, ko aš noriu kalėdoms - tai tu", „pernai per kalėdas atidaviau tau savo širdį" ir t.t. Nežiūrint į tai, kad „dainuškos" skirtingos, jas sieja viena bendra Kalėdinė nuotaika.

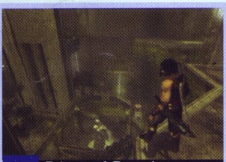
Kai esi ne šiaip sau eilinis žmogus, bet dar ir „geimeris", kalėdų nuotaiką pajustum net ir tada, jei iš parduotuvių lentynų išnyktų visi blizgučiai, nutiltų visa muzika ir nuo langų būtų nukrapštyti visi apie nuolaidas pranešantys šūkiai. Kai per vieną savaitę su trupučiu parduotuvių lentynose pasirodo bent tuzinas laukiamiausių ir trokštamiausių žaidimų, kitaip to ir nepavadinsi. Tai tikrų tikriausias kalėdinis stebuklas. Taigi būsiu įkyrus ir pasikartosiu tema, kuria jau kažkada šnekėjau. Kalėdiniai stebuklai patys savaime yra džiugus ir malonus dalykas, bet brangieji, pasistenkite, kad jūsų gera nuotaika nesugriautų švenčių aplinkiniams. Aš puikiai suprantu, konsolėje besisukant GTA: SA, sunku susikaupti ir įsiklausyti į aplinką. Dar sunkiau suprasti mamos prašymą supjaustyti silkę ar išnešti šiukšles, kai galvoje tik ir kirba mintys apie NFSU 2 „tiuningo" galimybes ar dėjimus NBA 2005. Sunku suprasti ir dėl vėlavimo pykstančius darbdavius ar mokytojus... Juk mes visą naktį kovėmės už žiedus, pasaulį ir draugystę...

Ir vis tik... Kalėdos, kaip taisyklė, būna kartą metuose, pasistenkite, kad ši šventė būtų kuo ramesnė ir emm.... šventesnė.

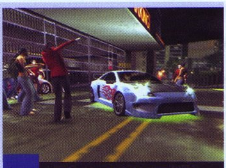
Leiskite viso VA kolektyvo vardu pasveikinti jus su artėjančiomis šventėmis ir palinkėti jums kuo geriausios kloties. Ramių jums Šventų Kalėdų ir žaismingų naujųjų 2005-ųjų...

Pagarbiai,
Artojas

P.S. „O kaip žurnalo redaktorius noriu padėkoti jums už tuos metus, kuriuos praleidote kartu su mumis, ir asmeniškai pasveikinti tuos, kurie dirbo dėl jūsų. Linksmų švenčių gerbiamieji: Alex, Dante, Epic, ID, Marčiau, Adomai, Pjovėjau, Ryčka ir Žygi."



16 Prince of Prencia: Warrior Within



26 NFS: UNDERGROUND2

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas
	1		

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Giedrė Brazaitytė
Dizaineris-maketuotojas: Gediminas Lukavičius

Redakcija: Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Erikas Ovčarenko, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Edvinas Rekašius, Adomas Puras, Vytas Lukaševičius.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 4.952
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt

Tiražas audituojamas

PLIUSAI & MINUSAI

1
+ Glus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
+ Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.
+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.
– Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
– Pernelyg maža tikimybė rakto paieška pradėti nuo teisingos patalpos.
– Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
72
9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, jo bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

DUK

Ar galite išvardinti visus PSone konsolei skirtus futbolo vadybininko žaidimus? Iki kada galima siųsti kuponus jums? Ar jau pasirodė Dino Crisis 3, jei ne tai kada?
Eimantas, Kaunas.
F.A. Manager, LMA Manager, Player Manager Ninety Nine, Premier Manager 99. Kuponus mums galima siųsti visada. Jei į klausimus nespėsime atsakyti kitame numeryje, atsakysime dar kitame. Dino Crisis 3 išėjęs jau prieš metus, tačiau tik ant Xbox konsolės – ant kitų jis nepasirodys.

Ar yra ant PSone simsų dalis, kruioje galima gyventi ir pirktis visokius daiktus? Be siu dalių SimCity, Theme Hospital. Ar dar daug žaidimų kuria ant PSone? Kodėl jūs nedaug skiriate vietos PSone žaidimų aprašymams.
Simsų ant PSone nėra ir nebus, kaip nebus ir kitų žaidimų. Jų daugiau nekuria, todėl mes galime rašyti tik apie klasikinius žaidimus. Ir nieko čia nepakeisi, progresas nesustabdomas... :)

Kiek kainuoja Grand Theft Auto: San Andreas?
Donatas, Kaunas
Įvairiose parduotuvėse nuo 200 iki 230 Lt.

Kur galima Lietuvoje nusipirkti PS2 interneto adapterį? Kas yra PSX? Ar yra žaidimas MU ant PS2? Ar yra žaidimas Halo ant PS2? Kur galima nusipirkti Ratchet and Clank 3? Kur yra pirkti demonstracinių PS2 žaidimų diskų?
Arminas, Vilnius.
PS2 interneto adapterį reikia užsisakyti žaidimų parduotuvėse. Arba pirkti naująjį mažesnį PlayStation 2, kuriame adapteris jau yra. PSX yra pakeista PS2 konsolė su DVD ir TV įrašymo galimybėmis. MU ant PS2 nėra, taip pat nėra ir Halo. Naujausio Ratchet and Clank reikia ieškoti žaidimų parduotuvėse prekybos centruose.

Ar niekada negalvojote, kad galėtumėte išleisti žurnalą VA PSone?
Eivydas, Anykščiai
Galvojome, deja tuomet nebuvo PSone, buvo tik paprastas PlayStation, taigi ir žurnala pavadinom VA PlayStation. Laikui bėgant PlayStation paseno, o žurnalas nori būti šiuolaikinis, taigi iš pagarbos senukui PSone pavadinimą palikom tą patį, o iš pagarbos progresui ir skaitytojui rašome apie tai kas nauja ir nepatirta.

Ar jūs sunkiai surenkate visą informaciją apie įvairius žaidimus?
Vygintas, Kėdainiai.
O kaip tu galvoji? Be abejonės, kad sunkiai... Svarbu, kad tai teikia malonumą mums, tikėkimės, kad ir jums.

Kiek laiko jūs dar planuojate leisti šitą žurnalą, ar negalvojate apie priedą ar pan?
Jokūbas, Kaunas
Leisim žurnalą tol, kol gyvi būsim ir kol rankos bus pakankamai stiprios, kad nulaikytų pultelį. Jei Sony nebankrutuos anksčiau :).

Ar yra ant PS2 konsolės tokių žaidimų, kur važiuoji su mašinom vien tik dragus?
Gintas
Bent mes negirdėjome.

Kur Lietuvoje galima įsigyti FFXI su hardu ir kitais priedais? Jei negalima pas mus, tai ar verta užsisakinėti internetu? Per kurias svetaines tai geriausia daryti, gal galite išvardinti?
Deividas
Nei Europoje, nei Lietuvoje šio žaidimo nėra. Reikia užsisakinėti internetu. Galima bandyti per www.amazon.com, www.ebay.com ar kitose.

Kada tiksliai pasirodys Ratchet and Clank 3, Tekken 5, DBZ: Budokai 3 ir ar visų šitų žaidimų tolimesni tęsiniai nepereis ant PS3? Ar pasirodys NBA Street 3?
Mantas, Klaipėda
Ratchet and Clank: Up Your Arsenal ir DBZ: Budokai 3 jau pasirodė. Tekken 5 išeis vasario pabaigoje. Dėl tolimesnių jų tęsinių tiksliai negalime pasakyti – čia priklauso nuo kūrėjų, ar jie iki PS3 pasirodymo dar spės ir norės išleisti tęsinius, ar jau atsidės darbam su nauja technika. Kol kas jokių oficialių pranešimų būtent dėl šių žaidimų negirdėti. NBA Street V3 turėtų pasirodyti kitų metų vasarį.

Ar galima Lietuvoje gauti tokius GBA: Pokemon Emerald, Dragon Ball Z: Buu's Fury. Kada jie išeis ir kiek kainuos?
Denisas, Klaipėda
Pokemon Emerald pasirodys tik kitų metų viduryje. Dragon Ball Z: Buu's Fury taip pat dar neišleistas, ir nėra aišku, ar pasirodys Europoje ir Lietuvoje. Lietuvoje GBA žaidimai kainuoja apie 140 Lt.

Kada planuojamas Final Fantasy VII: Advent Children pasirodymas Lietuvoje?
Paulius, Klaipėda
Tiksliai negalime pasakyti. Filmas jau baigtas ir turėtume jo sulaukti kitais metais.

SNK SUSIJUNGIMAS

Japonų kompanija SNK skelbia dviejų savo padalinių — SNK Playmore ir SNK Neo Geo — susijungimą. Pirmieji kūrė žaidimus namų žaidimų sistemoms, o antrieji — žaidimų automatams. Šis susijungimas niekaip neįtakos naujai įkurtos kompanijos (kuri dabar vadinsis SNK Playmore) interesų sferos. Ji, kaip ir ankščiau, kurs arkadinius bei konsolinius žaidimus, taip pat Pachinko sistemos automatus, vienrankių plėšikų japonų analogams.

SONY PATRAUKLUMAS INVESTORIAMS KRITO

Standard & Poor agentūra sumažino Sony investicinį patrauklumą vienu balu. Dabar kompanijos reitingas krito nuo A+ iki A, tačiau tai nereiškia, kad kompanija turi sunkumų, tiesiog rizika investoriams tapo didesnė.

PLAYSTATION 3 BRANDUOLIO PROTOTIPAS

Sony, Toshiba ir IBM pagaliau atskleidė paslapties uždangą dėl PlayStation 3 širdies. CELL procesoriaus prototipas šiuo metu toliau kuriamas Ostino mieste, Teksaso valstijoje. Panaudojant CELL, Sony Computer Entertainment Inc. ketina sukurti naujos kartos konsolę, o IBM ir Toshiba — HDTV. CELL vystymo planas yra toks:

2005 vasaris — procesoriaus techninės informacijos pristatymas International Solid States Circuits konferencijoje, San Francisko mieste;
2005 kovas — pirmosios specifikacijos, detalės ir demonstracijos;
2005 gegužė — naujos demonstracijos ir žaidimų anonsai;
2006 kovas — PlayStation 3 pasirodymas Japonijoje.

POKYČIAI MIDWAY KOMPANIJOJE

Midway Games paskelbė apie kelis stambius paskyrimus. Čikagos padaliniui nuo šiol vadovaus industrijos veteranas, ankščiau dirbęs Electronic Arts kompanijoje prie James Bond 007 frančizės projektų, Scot Bayless. Dar vienas garsus žaidimų ekspertas, Denise Fulton (Eidos kompanijoje dirbo prie Deus Ex: Invisible War ir Thief: Deadly Shadows), vadovaus Midway Games Austin studijai (buvusi Inevitable Entertainment, kurią neseniai nupirko leidėjas). Tuo pokyčiai nesibaigė: taip pat buvo paskelbta, kad Čikagos studijoje paskirtas naujas art-direktorius. Juo tapo buvęs kompanijos dailininkas Stephen Martiniere. Kompanijoje šiuo metu karščiausi darbai vyksta prie Area 51 žaidimo bei neseniai iš Atari perimto Epic studijos Xbox darbo Unreal Championship 2.

MAJESCO KYLA Į KALNĄ

Kompanija Majesco, išgarsėjusi kaip action frančizės BloodRayne kūrėja, paskelbė apie ketinimus išleisti akcijas už įspūdingą sumą — 100 milijonų JAV dolerių. Toks žingsnis leis nedidelei kompanijai išeiti į NASDAQ biržą; ankščiau Majesco akcijos buvo tik nebiržinės rinkos apyvartoje.

Akivaizdu, kad šios „biudžetinės" kompanijos vaidmuo industrijoje didėja: neseniai jiems pavyko pasirašyti sutartį su Starbreeze Studios dėl jų Xbox veiksmo žaidimo Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay išleidimo PS2 konsolėje. Neblogą pelną atneša ir GBA animacinių filmukų serija — jos dėka kompanijos ketvirtinės pajamos padidėjo 10 kartų.

EA PERKA DIGITAL ILLUSIONS

Digital Illusions gali tapti žaidimų giganto Electronic Arts vidine studija, nes pastarasis ketina išpirkti visas apyvartoje esančias švedų kompanijos akcijas. Šiuo metu EA priklauso apie 19% DI, tačiau leidėjas nedviprasmiškai pareiškė, kad tokia padėtis jo netenkina. Digital Illusions jiems reikalinga visa.

Švedų studijos valdyba neturi nieko prieš tokį sandėrį ir įkalbinėja akcininkus sutikti su „elektronikų" pasiūlymu. Vadovybė mano, kad EA globa padės jiems lengviau pereiti į naujos kartos konsoles.

Neseniai Digital Illusions pateikė ataskaitą apie pelną per tris einamųjų finansinių metų ketvirčius. Periodas buvo daugiau negu sėkmingas — pelnas ir pajamos išaugo 26 procentais. Švedų kompanija yra EA partneris nuo 2003 metų, kuomet pasirašė sutartį, pagal kurią EA 15 metų leis visus jos gaminamus žaidimus. Šiuo metu Digital Illusions PS2 konsolei ruošia populiariojo PC žaidimo Battlefield versiją Battlefield: Modern Combat.

The Punisher

Tradiciškai visi filmai pagal *Marvel* kompanijos, turinčios teises į tokius veikėjus kaip Žmogus Voras, X Žmonės ir daugelis kitų, licencija labai greitai virsta video žaidimais. Ne išimtis ir Baudėjas, žaidimas *The Punisher PlayStation 2* ir *Xbox* platformoms buvo anonsuotas dar pusmečiu anksčiau prieš pasirodant to paties pavadinimo filmui kino teatruose.

The Punisher siužetas net nepretenduoja į kažkokį originalumą, visiškai atkartodamas komiksų ir filmo istoriją. Pagrindinis veikėjas, Frenkas Kastlas, dėl banditų kaltės praradęs žmoną ir vaiką, pradeda negailestingai keršyti visiems nusikaltėliams. Apsirengęs marškinėliais su kaukolės atvaizdu ir apsiginklavęs iki dantų, Frenkas pats kaltina, pats priima nuosprendį ir pats jį vykdo. Ir dažniausiai jo nuosprendis yra mirties bausmė.

Vargu ar verta buvo laukti kažkokio originalumo šiame žaidime, kuris sukurtas komikso pagrindu. Nors, kaip čia pasakius, Baudėjo istorijos pritaikymas video žaidimo tikslams buvo pasiūlytas profesionaliems scenaristams Gartui Ennisui ir Džimmiui Palmiotti, ankščiau dirbusiems prie popierinės *The Punisher* versijos, taigi originalaus komikso gerbėjai tikriausiai bus patenkinti.

Jei pabandysime trumpai charakterizuoti žaidimo „geimplėjų", gausime nesudėtingą formulę *Max Payne + Manhunt* (žaidimai, be jokios abejonės, pažįstami). Iš pirmojo Baudėjas paėmė beprotišką šaudymą į visus judančius taikinius ir „kinematografiškumą", iš kitos — šokiruojantį žiaurumą ir kraujo upes.

Klasifikuojamas *The Punisher* kaip šaudyklė su vaizdu nuo trečiojo asmens, todėl gali pasigirti plačiu naikinimo ginklų arsenalu: Frenkas gali pjaustyti priešus peiliu, šaudo iš šautuvų ir automatų. Susišaudymai greiti, žiaurūs ir bekompromisiai, bet svarbiausia žaidime ne tai. *The Punisher* — tikras rojus sadistams ir maniakams. Baudėjas, skirtingai nuo kitų komiksų veikėjų neturėdamas jokių super savybių, kompensuoja šį „trūkumą" stulbinančiu žiaurumu. Tais atvejais, kai iš nusikaltėlio reikia sužinoti informacija, Frenkas Kastlas pamiršta apie visas žmogaus teises (jei jis apskritai apie jas kada nors girdėjo) ir naudoja tokius metodus, apie kuriuos net nesapnavo ispanų inkvizicija, nekalbant jau apie visokius žmonės-vorus. Panardinti niekšą į akvariumą su alkanomis piranijomis? Įkišti jo galvą į židinį? Prispausti jo veidą prie betoninių grindų? Smogti plieninėmis durimis į tą vietą, kurią vyrai saugo labiausiai? Lengvai! Apskritai kūrėjai žada daugiau nei šimtą specialių vietų žaidimo eigoje, kuriose galima bus atlikti tokias „bausmes".

Negalima pasakyti, kad žaidimui iš anksto garantuota sėkmė, bet jau dabar galima drąsiai teigti, kad šis kokybiškas žaidimas sudomins ne tik originalaus komikso gerbėjus. Neblogai čia padės ir minėtas žiaurumas, nes didžiuliai skandalai, kuriuos sukels kovotojai su smurtu video žaidimuose, tikriausiai virs gera reklama, kaip neseniai įrodė skandalingai pagarsėjęs *Manhunt*.

Europoje *The Punisher* pasirodys kitų metų žiemą.

KINETINIAI ŽAIDIMAI JŪSŲ KONSOLĖJE

Žaidimų konsolių panaudojimas fiziniams pratimams tampa madingas. Neseniai kompanija *Microsoft* išleido *Xbox* konsolėje skandalingai pagarsėjusį projektą *Yourself! Fitness*, o visai netrukus analogišką projektą suskubo anonsuoti *Sony Computer Entertainment Europe*. Tam, kad padėtų *PlayStation 2* vartotojams palaikyti gerą sportinę formą, *Sony* ketina išnaudoti patobulintą *EyeToy* įrenginį, kuris dabar „matys“ žaidėją visu ūgiu, o ne iki juostos, kaip ankščiau. Vadinsis naujas įrenginys *EyeToy: Kinetic* ir be kameros su plačiakampiais lęšiais turės dar ir žaidimų, padedančių smagiai praleisti laiką užsiimant joga, aerobika, kikboksingu ir kitomis aktyvaus poilsio formomis, rinkinį.

Kurti *EyeToy: Kinetic SCEE* Londono studijai padeda *Nike Motionworks* kompanijos specialistai. Išbandyti naujus kinetinius žaidimus visi norintys galės jau 2005 metų pirmame ketvirtyje.

RUMBLE ROSES DIDŽIOJOJE BRITANIJOJE

Naujo kompanijos *Konami* projekto pristatymas Didžiosios Britanijos teritorijoje sukėlė tikrą furorą.

Merginos, apsirengusios medicinos seselių, sekretorių, kaubojų ir porno žvaigždžių kostiumais žibėjo visomis kūnų dalimis ir aktyviai reklamavo *Rumble Roses* žaidimą. Merginų važinėjimasis mechaniniu buliumi ir purviniai mūšiai lankytojams paliko nemažesnį įspūdį, negu praeitais metais įvykęs *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* pristatymas. Priminsime, kad wrestlingo žaidimas *Rumble Roses* Europoje pasirodys 2005 metų pradžioje tik *PS2* konsolėje

FINAL FANTASY XII PASIRODYMO DATA VIS DAR NEAIŠKI

Oficialioji Square Enix jos prezidento Yoichi Wada lūpomis paneigė visus gandus apie galimą garsios RPG pasirodymą Japonijoje 2004 — 2005 metų žiemą. Neseniai vykusiame akcininkų susirinkime ponas Wada pabrėžė, kad iki einamųjų finansinių metų pabaigos (kovo mėnesio) žaidimo laukti neverta, tačiau paskelbti bent orientacinę ekskliuzyvinio PS2 žaidimo premjeros Japonijoje datą funkcionierius pasidrovėjo.

Priminsime, kad Final Fantasy XII veiksmas vyks Ivalis pasaulyje. Dalmaskos karalystė, kurioje yra daugelius svarbių strateginių resursų, pralaimėjo karą Arkadijos imperijai ir prarado savo nepriklausomybę, todėl sosto paveldėtoja, princesė Ashe, palieka gimtąją žemę ir formuoją pasipriešinimą, kurio dėka ji ketina grąžinti nepriklausomybę ir taiką savo šaliai.

Shining Tears

Kompanija *Nextech*, *Sega* kompanijos padalinys, kuria naują RPG žaidimą, kurio siužetas (o tiksliau, tai, ką *Nextech* vadina siužetu) nepateikia mums nieko originalaus. *Shining Tears* žaidime sužinome jaunuolio, kažkur praradusio savo atmintį, istoriją. Jaunas vaikinas staiga atsiduria priešų apsiaustame mieste, aplink — karas ir mirtis. Savaime suprantama, herojus nutaria vykti į kelionę, kurios tikslas — dingusios atminties paieškos (maža kur užkrito? :)), smulkmenų apie aplink verdantį konfliktą išaiškinimas ir, pabandysime nuspėti, pasaulio ir princesės gelbėjimas, drakono, Darto Veiderio, ir pokemono, Pikaču, nužudymas :). Įspūdinga, ar ne?

Nors, kaip žinoma, viltis miršta paskutinė, niekas nedraudžia tikėtis, kad tokia neoriginali pradžia toliau virs pilna netikėtų posūkių, verdančių aistrų ir ryškių momentų įvykių uragana, kuris pagrobs mus ir nepaleis iki pat finalinių titrų, nes *Shining in the Darkness* (*Mega Drive*) ir *Shining Force* trilogijos (*Mega Drive* ir *Sega Saturn*) tradicijų paveldėtojas neturi teisės sugėdyti minėtų žaidimų vardą.

Tačiau jei *Shining Tears* scenaristų pakaltinamumu dar galima suabejoti, tai projekto dizaineriams ir tapytojams esame pasirengę jau dabar paspausti jų vyriškas (arba moteriškas) rankas ir įteikti mūsų simpatijų prizą. Žaidimo grafika yra tiesiog nuostabi! Ką ten kalbėti, pasižiūrėkite į paveiksliukus patys. Būdamas veiksmo RPG žanro atstovu, *Shining Tears* sugeba vienu metu ekrane atvaizduoti iki 50 priešų, džiuginti akį visų vaivorykštės spalvų užsidegimais ir sprogimais, o rankinio darbo vietovės net paveiksliukuose palieka patį maloniausią įspūdį.

Bet ne vien tik grafika sukelia susižavėjimą naujajame žaidime, „geimplėjus" irgi gali pasigirti labai įdomiais ypatumais. Mūšiuose su daugybe priešų vienu metu gali dalyvauti tik du kovotojai: jau minėtas vaikinas be atminties ir vienas iš jo daugelio „kolegų", kuriuos jis sutiks savo kelionės metu. Net nėra prasmės aiškinti, kad kiekvienas veikėjas turi savo unikalių savybių rinkinį — tai savaime suprantama. Kur kas įdomesnė veikėjų valdymo schema mūšio metu. Standartiškai numatyta, kad mūšyje žaidėjas valdo pagrindinį herojų, o jo draugą valdo DI. Bet kadangi dirbtinis intelektas niekada neprilygs žmogaus sugebėjimams, kūrėjai maloniai siūlo bet kuriuo metu perimti antro herojaus valdymą dešiniojo analogo pagalba į savo rankas. O jei dviejų veikėjų vienu metu valdymo procesas kažkam pasirodys pernelyg sudėtingas, visada galima pakviesti į svečius draugą arba draugę, įteikti jam (jai) pultelį ir mušti padarus kartu.

Bet svarbiausias, pagrindinis ir esminis *Shining Tears* ypatumas yra sistema, kurią sąlyginai galima pavadinti „juodo ir balto sistema". Jos esmė yra ta, kad kiekvienas pagrindinio herojaus draugas yra tamsos arba šviesos polių, ir tai žymiai įtakoja „geimplėjų". Tarkime, jei jūsų partneris mūšyje — „tamsos" veikėjas, herojus tampa „šviesiu", ir atvirkščiai — „šviesos" veikėjas mūšyje — „tamsus" pagrindinis herojus. O skirtumas tarp „šviesos" ir „tamsos" šiuo atveju — herojaus mūšio stiliuje. Pirmi naudoja distancines atakas ir palaikančias magijas, antrus patartina naudoti artimame mūšyje.

Žaidimo perėjimo procesas žada būti labai įdomiu ir ilgu. Nuo 20 iki 50 „geimplėjaus" valandų, aukštas pakartojamumo lygis (žaidime net 8 skirtingos pabaigos), galimybė vystyti veikėjus iki 99 lygio — visa tai turėtų ilgam prirakinti prie ekranų kokybiškų RPG gerbėjus. O galimybė žaisti dviese tiesiog pradžiugins tuos, kas nori maloniai praleisti laiką kompanijoje.

Japonijoje žaidimas pasirodė lapkričio pradžioje ir jau pirmą dieną jo buvo parduota 53 tūkstančiai egzempliorių — labai neblogas rodiklis. JAV ir Europoje *Shining Tears* pasirodys kitų metų pavasarį.

NAUJOJO MUŠTYNIŲ KARALIAUS PASIRODYMAS ARTĖJA

Kompanija Namco paskelbė naują informaciją apie populiarios frančizės Tekken tęsinį. JAV šis PlayStation 2 konsolės ekskliuzyvas pasirodys jau kitų metų vasario mėnesį, o vasarą žaidimą jau bus galima surasti ir Europos parduotuvėse.

Tekken 5 žaidime žaidėjui teks „žarstyti" košę, kurią užvirė Heihachi Mishima tais tolimais laikais, kuomet medžiai dar buvo dideli, o jo anūkas, Jin Kazama, stačiomis po stalu vaikščiojo. Praėjus kažkiek laiko po The King of Iron Fist Tournament 4 finalinio mūšio, visuomenė šokiruojama pranešimu, kad finansinės imperijos Mishima Zaibatsu vadovas, jau minėtas senukas Heihachi, žuvo po nelaimingo atsitikimo. Čia pat skelbiamas penktasis The King of Iron Fist Tournament turnyras, kuriame ir bus sudėlioti visi taškai ant „i".

NAUJASIS NIPPON ICHI KŪRINYS PAMAŽU ARTĖJA

Visų mūsų mėgstama *Nippon Ichi Software* pateikė naują informaciją apie savo būsimą strateginį RPG žaidimą *Phantom Kingdom*. Žaidime mums bus skirtas demonų karaliaus, vardu Xeta, vaidmuo, kurio pagrindinis tikslas — surasti ir sunaikinti kitą demonų karalių, kuris egzistuoja alternatyviame pasaulyje. Kaip ir visose ankstesniuose kompanijos žaidimuose, šiame irgi galėsime dalyvauti požingsninėse batalijose, o kiekvienas veikėjas mūšio lauke galės atlikti skirtingus veiksmus priklausomai nuo ginklo, kurį jis turi tuo momentu.

Vietos, kur vyks tokie mūšiai (arba tiesiog lygiai), bus generuojamos atsitiktinai.

Viena įdomiausių mūšio sistemos savybių — vadinamasis *Invite Summon Spell* burtas, leidžiantis iškviesti į mūšio lauką visą pastatą, pripildytą įvairių monstrų ir ginklų. Naudotis šiuo burtu galės ne tik žaidėjas, bet ir jo DI valdomi oponentai.

Japonijoje *Phantom Kingdom* pasirodys 2005 metais, apie galimą žaidimo pasirodymą už salų ribų kol kas nepranešta.

FILMAS GTA: SAN ANDREAS VARIKLIUKO PAGRINDU

Super populiarios frančizės kūrėjas *Rockstar Games* žino, kaip gauti dar daugiau pinigų iš savo žaidimų gerbėjų. Oficialiai paskelbta, kad yra kuriamas vadinamasis machinima stiliaus filmas naujausio frančizės žaidimo *San Andreas* varikliuko pagrindu. Filmas The Introduction (Įvadas) papasakos apie įvykius, kurie vyko gerokai prieš Carl'ui „CJ" Johnson'ui sugrįžtant į gimtąjį Los Santos miestą. Tokiu būdu gaunama savotiška preliudija prieš pagrindinį patiekalą — patį žaidimą. Įvertinant tai, kiek žmonių pasirengę nuversti kalnus dėl *Grand Theft Auto: San Andreas* tęsinio (šiuo atveju įvado), galima prognozuoti, kad naujo produkto laukia stulbinanti sėkmė. Kaip viskas bus iš tikrųjų, sužinosime jau visai netrukus.

Psychonauts

Norite žinoti, apie ką galvoja aplinkiniai žmonės, ir manote, kad tai neįmanoma? Tai žinokite, kad visos slapčiausios mintys, pomėgiai ir baimės, slypinčios kiekvieno žmogaus sąmonėje, nuo šiol yra jums prieinamos naujajame Double Fine kompanijos projekte Psychonauts.

Pagrindinis žaidimo veikėjas, Rez, — vaikinukas, turintis nepaprastų psichinių galių ir sugebantis keliauti per kitų žmonių vaizduotės sukurtus pasaulius. Žaidimo siužetas prasideda tuo, kad Rez sužino apie tai, kad kažkas vagia talentingų vaikų protinius sugebėjimus, paverčiant juos tikrais nevispročiais. Aišku, herojus negali likti abejingas tokiam neteisingumui. Aplankydamas nelaimingųjų sąmones ir naikindamas jų košmarus, Rez grąžina prarastą protą žmonėms, taip pat sužino vis naujų smulkmenų apie blogiukų rengiamus nešvarius planus.

Iš viso žaidėjui teks aplankyti 16 unikalių pasaulių ir susitikti su jų ne mažiau unikaliais gyventojais. Tapytojas, kuris paišo ant juodo aksomo, mergina, bijanti visko pasaulyje, Fredas Bonapartas, kuris galvoja, kad jis yra Napoleono brolis — tai tik mažas sąrašas veikėjų, kuriems būtina jūsų pagalba.

Kovoti su siaubingais padarais Rez'ui padės jo psichinės galios, kurių žaidime yra apie 10. Tarp jų — telekinezė, aiškiaregystė, teleportavimas, pirokinezė, levitacija ir galimybė tam tikrą laiką išlikti nematomam. Tačiau herojaus unikalūs sugebėjimai padeda jam ne tik išgyventi tokiame neįprastame pasaulyje, bet ir aptikti slaptus perėjimus. Kūrėjai teigia, kad žaidimas bus nelinijinis ir turės daugybę siužeto posūkių.

Neapsieita žaidime ir be tokių madingų pastaraisiais metais šnipų dalykėlių. Kaip ir profesionalūs agentai, Rez moka sėlinti išilgai sienas, tyliai bėgioti, vengti apsaugos sistemų, rengti pasalas ir spąstus,— bet ir tai dar ne viskas. Pavyzdžiui, Rez gali su laukiniu šūkiu nukristi į stovintį apačioje ir nieko neįtariantį priešą. Tokiu būdu pastarasis gaus ne tik smegenų sukrėtimą (o gal ir sunkią psichologinę traumą kartu su mikčiojimu visam gyvenimui), bet ir praras iškalbos dovaną nuo netikėtumo.

Skirtingai nuo kitų žanro žaidimų Psychonauts turi gerai apgalvotas ir nebūdingas mįsles. „Žmonės jau pavargo nuo platformerių, kurių pagrindinis tikslas yra surinkti 100x. Perėjęs vieną lygį, žaidėjas klausia savęs: „Gerai, ką man daryti toliau?". Atsakymas paprastas: „Eik, surink dar 100x, bet šį kartą jie yra lavoje!" Tai nuobodu", — tikina mus Timas Šaferis, projekto vadovas. Būtent todėl žaidėjams siūlomi ĮDOMŪS galvosūkiai. Pavyzdžiui, viename lygyje Rez'ui reikės pereiti tarpeklį, kuriame augalai — visi su pavojingais dygliais. Ką gi daryti? Viskas labai paprasta, panaudojant pirokinezės savybę, jums reikia padegti vieną iš kampe esančių krūmų, paskui telekinezės dėka nustumti „konstrukciją" prie kito krūmo ir sukurti gaisrą. Viskas, kelias atviras!

Taip pat verta pažymėti neįprastą veikėjų ir vietovių dizainą, kuris atspindi ne tik herojų beprotiškumo laipsnį, bet ir priverčia mus patikėti Psychonauts projekto unikalumu.

Apibendrinant, galima teigti, kad žaidimas pasižymės ne tik įdomiu siužetu, neįprastais veikėjais ir mįslėmis, bet ir juodu humoru, kurio dėka galės konkuruoti su kultiniu Grim Fandango. O tai jau daug ką pasako!

Tiksli Psychonauts pasirodymo data dar nepaskelbta, laukiame kitais metais.

Kūrėjas	Strangelite	Žanras	FPS
Leidėjas	Empire Interactive	Išleidimo data	2005-02
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

Prince of Persia
Warrior Within™

Prince of Persia the Sands of Time be jokių abejonių buvo hitas. Tiesą pasakius, tai buvo net tik hitas, bet ir kažkas tokio, ko širdis troško labai seniai. Kažko pasakiškai gražaus ir stilingo, kažko naujo, o galbūt tik užmiršto seno... Tai buvo žaidimas su itin maloniu hardcore prieskoniu ir, mano galva, jis neturėjo absoliučiai jokių trūkumų.

Vienas lauke ir dar karys

ARTOJAS

■ **Kūrėjas:** Ubisoft Montreal | **Leidėjas:** Ubisoft | **Data:** 2004-12-03 | **Žanras:** veiksmo

Taigi po labai anksti pasirodžiusio Prince of Prencia: Warrior Within eilinį kartą ėmiau bambėti — ant kūrėjų už skubotumą ir ant žaidėjų už kritiką, kuri bylojo: „kvaila kovos sistema, ir išvis kovų per mažai". Mano galva, jų galėjo išvis nebūti, Princo žavesys ne tame, tačiau kūrėjai šią mintį pagavo ir į ją įsikibo. Taigi žavus platformeris su slasher elementais... Keista, bet jiems tai pavyko.

LIGOTA SIELA

Pasirodo, jaunojo princo elgesys, paleidžiant laiko smėlį, turėjo daug toliau siekiančių pasekmių nei galėjome manyti. Praėjus net keletui metų po pirmosios dalies, jaunasis princas tapo medžiojamu. Ir jį medžioja ne šiaip kokie niekšeliai, o galiūnas laiko linijos sargybinis Dahaka. Tiesą pasakius, sunku spręsti ar Dahaka turi kažkokių asmeninių nuoskaudų princo atžvilgiu, mat jis tik dirba savo darbą. Dahaka yra tamsos karys, demonas, atsakingas už laiko tėkmę ir likimą, o neapdairus Princo poelgis lėmė tai, kad jaunuolis turi mirti. Nesvarbu, kad Persijos valdovas sugebėjo išvengti mirties tūkstančius kartų, Dahaka privalo pasirūpinti, kad princą ištiktų teisinga lemtis.

Pavargęs bėgti, princas ryžtasi mesti iššūkį Dahakai, laiko linijai ir savo lemčiai — jis išvyksta į laiko salą. Toje saloje jis tikisi nukeliauti laiku atgal, surasti Imperatorę ir neleisti jai sukurti laiko smėlio. Nebus laiko smėlio, nebus magiško laikrodžio, jei nebus laikrodžio, princas jo neatvers, vadinasi, Dahaka neturės priežasties jį medžioti. Planas atrodo geras, tačiau pats princas nesusimąsto kokių pasekmių gali turėti jo poelgis. O ką čia ir beprimąstysi, princą slegia sunki depresija, ir tai nėra keista. Keleri metai bėgimo padarė savo.

Štai toks netikėtas istorijos posūkis nulemia ir šiokius tokius žaidimo eigos bei dizaino pasikeitimus. Jaunasis princas dabar labiau primena gyvenimo užgrūdintą samdomą žudiką nei jauną karį – romantiką. Jo dailias melsvas drapanas pakeitė odinis kovinis apsiaustas, laiko durklus ir simpatišką rytietišką kalaviją atstoja visa kolekcija žudymo įrankių, su visais tam reikalui skirtais užaštrinimais, atsišakojimais ir latakėliais priešo kraujui nuleisti. Žaidimas tapo daug tamsesnis nei jo pirmtakas. Žaidimo lygiai patys savaime labai primena matytus SOT, tačiau spalviniai

sprendimai kiek kitokie. Dabar beveik neišvysite melsvų, lengvai paplaukusių aplinkų, visur karaliauja ruda ir raudona spalvos. Tiesa, apie pirmąją dalį mums primena auksaspalvis byrantis smėlis, kurio šį kartą matysime daug daugiau nei pirmoje dalyje.

Vis tik nesutikčiau su žmonėmis, PoPWW vadinančiais tamsiu žaidimu. Jis toks nėra. Kūrėjai išties puikiai padirbėjo, perteikdami princo nuotaikas ir pasaulį, kuriame jis gyvena dabar. Pasaulis, kuriame žaidžiame, kaip ir princo gyvenimas, niūrus ir nuteikiantis desperatiškiems veiksmams, tačiau jame tuo pat metu yra kažkas šviesaus. Kažkas panašaus į viltį. Tai ypatingai keista, kai imi tikėtis geros pabaigos ar nelaukto įvykių posūkio, žaisdamas žaidimą, kurio pagrindinis herojus yra varomas gan egoistiškų tikslų. Gelbėti savo subinę ir spjauti ant viso pasaulio.

Žaidime nebebus brangiosios Faros, taigi dailių kojyčių bus mažiau. Tiesa, žaidime sutiksime kitų merginų, tačiau jos bus nusiteikusios taip pat fatališkai kaip ir jaunasis princas, vadinasi, sauną pakeis šokis... su kardais.

Nuo šiol princas pateisina visas priemones savo tikslo siekimui, tad pasiruoškite nemažai žiaurumo dozei. Jei paklausite manęs, viso to

antrajai žaidimo daliai tikrai nereikėjo, tačiau vis tiek labai gerai vertinu šioje srityje atliktą darbą. Žaidimo išvaizda ir siužetas puikiai pateisina netikėtą žiaurumo proveržį ir sukuria itin patrauklią nišą kautynėms. Bravo Ubi. Jei visi kūrėjai taip skrupulingai įvedinėtų naujas „geimplėjaus" savybes į savo žaidimų tęsinius, blogų tęsinių paprasčiausiai nebūtų.

FLASHBACK

Praleidęs su princu keletą valandų, galutinai atsikračiau slogaus įspūdžio, kad su žaidimu kažkas negerai. Galutinai įvaldžius ir susitaikius su kovos sistema bei jos būvimu apskritai, gerosios emocijos, patirtos žaidžiant pirmąjį PoP, sugrįžta. Naujasis žaidimo pasaulis sutelpa į vieną salą, kuri pati savaime yra ne tiek sala, kiek visą jos plotą užimanti milžiniška tvirtovė. Šiandien ji sugriuvusi, tačiau siužetas mus mėto pirmyn ir atgal laike, taigi tuos pačius lygius teks įveikti po keliolika kartų, ir kiekvieną kartą kitaip. Tai išties smagus ir unikalus sprendimas žaidimą pateikti dviejuose matmenyse seniau, kai viskas buvo nauja ir pasakiškai gražu, ir dabar, kai klajoti teks po griuvėsius. Pilis praeityje man labai priminė kitą išties pasakišką žaidimą — ICO — tiek spalviniais sprendimais, tiek atmosfera. Pilis dabartyje — tai gamtos stichijos prieš žmonijos galią pavyzdys. Kadaise buvusi milžiniška ir pasakiško grožio bei tvirtumo pilis, dabar tėra krūva pilkų akmenų bei apleistų mechanizmų.

Kaip ir pirmoje dalyje, PoPWW lygiai sudaryti iš milžiniškų galvosūkių sekų. Galvosūkiai, kaip ir seniau, padalinti į dvi dalis, aš jas pavadinau „reakcijos" ir „mąstymo". Reakcijos galvosūkiai — tai įprasti kliūčių ruožai, sudaryti iš prarajų, pjūklų, švytuoklių, besisukančių peilių ir t.t. Dažniausiai tokio ruožo įveikimui smegenų nereikia, tiesiog apskaičiuoji tikslų laiką, laiku sureaguoji ir viskas einasi kaip per sviestą. Tiesą pasakius, daugelį šių ruožų teks įveikti keliolika kartų, mat princas nemažai klajos po tuos pačius kambarius tik skirtingu laiku ir skirtingais tikslais. Taigi reakcijos galvosūkius ilgainiui galėsite įveikti ir užsimerkę ar surištomis rankomis. Visai kitas reikalas su mąstymo galvosūkiais, kurie apjungia nemažą žaidimo elementų dalį. Kartais vienas galvosūkis užsitęsia per keliolika lygių ir abu laikus, taigi norint atlikti vieną ar kitą uždavinį, gali tekti paklajoti. Šiek tiek apmaudu, kad daugumoje vietų iš anksto išduodama kelionės kryptis, taip lengviau rasti teisingą kelią, bet pavadinkime šį nesklandumą duokle naujokams ir numokime į jį ranka.

Svarbiausia yra tai, kad žaidimo eiga dabar šiek tiek atviresnė nei

pirmoje dalyje. Pagrindinis žaidimo tikslas — dviejų bokštų aktyvacija, gali būti pasiektas keliais būdais ir jūsų pasirinkta tvarka. Gaila, kad šiam tikslui duotas žemėlapis yra ne visai patogus naudojimui, ir atsiranda rizika pasiklysti. Tai gan natūralu, nes patekęs į lygmenį, kuriame buvai, imi dvejoti, ar teisingu keliu eini, dažnai dvejonės paima viršų, ir žaidėjas nevalingai pasuka atgal. Jei prie viso šito dar pridėtume kelis nereikalingus šuolius laike, darosi aišku, kad pasiklysti yra gan paprasta, ir tokiais momentais tiesiog trokšte trokšti detalesnio žemėlapio. Tai ypač aktualu ir tais atvejais, kai žaidimą bandai įveikti ne vienu prisėdimu. Iš anksto draugiškai patariu rezervuoti kelis MB atminties kortelėje šiam žaidimui, ypač jei ruošiatės daryti pauzes. Po savaitės pertraukos grįžus prie Princo, apninka nesunkiai prarandama teisinga kelionės kryptis, tad keli seni išsaugojimai gali pagelbėti. Pikčiausia, kad sprendimas padaryti žaidimą daugiau mažiau atvirą ir pririšti jį prie tų pačių vietovių yra labai geras, patrauklus ir ganėtinai originalus. Dar daugiau, toks sprendimas padeda perteikti „uždarytojo pilyje pojūčius", ir kai kurie paklydimai, be abejonės, praturtina žaidimo eigą... Bet žemėlapis turėjo būti kitoks, kad šis praturtinimas netaptų kamuojančia bausme žaidėjui, negalinčiam paskirti žaidimui kelių vakarų iš eilės.

Be pagrindinių tikslų kūrėjai į žaidimą prikaišiojo ir šalutinių, kurių galima ir nevykdyti. Vienas jų yra papildomos žaidimo medžiagos medžioklė, t.y. radę paslėptas statines, atrakinsite keletą ganėtinai patrauklių paveikslėlių. Geras apdovanojimas už vargą prisiekusiems žaidimo fanams, tačiau šiaip prisėdę pažaisti piliečiai nieko nepraras nesukdami iš pagrindinio kelio. Antra vertus, kitas apdovanojimas vertas išskirtinio visų žaidėjų dėmesio — tai slapti tuneliai, kurių gale jūsų lauks puikus apdovanojimas — gyvybės stulpelio pailginimas. Tunelius, vedančius prie sveikatos, atpažinsite iš žvėriško kiekio įvairiausių spąstų, kurie paprastai sustatyti tokia tvarka, kad jų įveikimas nepraradus gyvybės tampa išties problematiškas. Beje, tai vienintelė vieta, kur rizikuojate žūti, mat kitur tokios ilgos spąstų virtinės be indų, talpinančių laiko smėlį, tiesiog nerasite.

Galiu teigti, kad žaidimo sudėtingumo lygis šiek tiek žemesnis nei pirmosios dalies, prie to prisidėjo ir gan paprastos bei efektyvios kovos sistemos įvedimas, kuri savo ruožtu leidžia galabyti priešus su malonumu ir beveik neįdedant pastangų.

IR NIEKADA MUMS SMĖLIO NEBUS PER DAUG?

Princo judesių ir sugebėjimų arsenalas išsiplėtė, ir tai ganėtinai keista, mat ir be to princas mokėjo aibes judesių. Jaunasis princas ir toliau šluosto nosį ponui Semui Fišeriui bei visam matricos kolektyvui. Tokiu plastiškumu ir judrumu žaidimų pasaulyje kol kas negali pasigirti nė vienas personažas. Skirtingai nei pirmoje dalyje, WW galvosūkiai kiek labiau išbarstyti. Noriu pasakyti, kad kelias iš taško A į tašką B ne visada akivaizdžiai matomas (nors, kaip jau minėjau, mums, esantiems taške A, kamera nuolankiai parodo kur yra taškas B), tad neretai tenka sustoti ir apsidairyti. Toks sprendimas kiek sulėtino žaidimo tempą, tačiau tai nėra blogai, atsirado daugiau darbo smegenims, o ir pasitenkinimas radus eilinę atbrailą ar stulpą didesnis. Tempo klajonių metu trūkumą pilnai kompensuoja vos ne kas penkias minutes kylantys susidūrimai su priešais bei kelios scenos, kurių metu tenka sprukti nuo paties Dahakos. Šis niekšas visada išnyra pačiu neįtikinamiausiu momentu ir taikosi mus sugriebti savo čiuptuvais. Tokiais momentais žaidimas praranda visas spalvas, taip sukuriamas gan keistas baimės įspūdis, ir kyla noras bėgti. Tiesa, bėgti reikia nori nenori, ir bėgti reikia labai greitai. Vienas stabtelėjimas ar nuslydimas — ir Dahaka atlieka savo darbą. Princo lemtis išsipildo, o mes paklusniai spaudžiame mygtuką „Retry".

Kad jau prabilau apie judesius, tai negaliu nepaminėti kameros. Stebuklo nebuvo, kamera žaidime elgiasi beveik taip pat kaip ir pirmajame „prince". Taigi vis dar yra šuolių į nežinią tikimybė, bet būtų nesąžininga už tai mušti žaidimo balą. Aš nemačiau platformerio, kuriame kamera veiktų be klaidų. Nepriekaištingai veikiančių mačiau, tačiau kad visai nebūtų klaidų... Na, jei jūs matėt, rašykit laiškus :).

Labiausiai išsiplėtė princo kovinių judesių arsenalas. Yra beveik viskas, kas buvo pirmoje dalyje, tačiau dabar princas moka dar papildomą tuziną kovos judesių bei kombinacijų. Nesiplėsiu pasakodamas, kokius šuolius atlieka princas ir kiek galvų gali nunešti vienu mostu, tiesiog pabrėšiu, kad visa tai nepaprastai gražu.

Vienas dalykas, kurį, mano galva, kūrėjai turėjo išimti,— tai laiko sulėtinimas. Princo savybė stabdyti laiką ir tuo pat metu

pačiam judėti lyg niekur nieko atkeliavo iš pirmosios dalies. Tai išties gera savybė, ją mėgsta ir Neo, ir Max'as, nenuostabu, kad ji patinka ir Princui, bet va kur problema... Žaidime atsiradus slasher elementams, kūrėjai ėmėsi švaistytis laiko smėliu taip, it jo turėtų visą dykumą. Kas antra žaidime esanti vaza ar niekšas turi savyje pakankamai smėlio, vienos iš princo smėlio talpų užpildymui. Taigi mes galime jo nebetaupyti ir kone bet kokią kliūtį įveikti pasinaudoję laiko sulėtinimu. Susidaro gan dviprasmiška situacija, kūrėjai paliko legalų sukčiavimo būdą. Man, kaip hardcore gerbėjui, tai neatrodo gera mintis, juolab, kad įveikdami visus kliūčių ruožus sulėtintai neprarasite gyvybių, tačiau ką apie tai pasakys azartas? Ogi nieko, nes jo paprasčiausiai nebus šalia jūsų.

PEILIUKŲ Į TARPUAKĮ

Apie žaidimo kovos sistemą buvo kalbėta daug. Įvairiausio lygio gandai ir kūrėjų „paleidžiami" pranešimai spaudai bylojo apie kažkokią unikalią sistemą, kurioje žaidėjas galės pasirinkti ir suformuoti savitą stilių. Jei tikėtume viskuo, kas buvo pasakyta, susidarytų įspūdis, kad turėjome gauti Tekken ar mažų mažiausiai Mortal Kombat princo apvalkale. Turbūt net nereikia sakyti, kad tai tėra fantazijos. Iš tiesų, kovos sistema yra gan turtinga judesiais ir akrobatiniais pratimais, bet neturi nieko bendro su žodžiais „unikalus", „savitas" ar, neduok dieve, „laisvas". Realiai mes galime pasirinkti kovos stilių, tačiau jis yra žiauriai ribojamas priešininkų elgesiu. Kiekvienas atskiras monstras gali būti nugalėtas lengvai ir greitai arba po didelių kančių, ir būdą pasirenkame patys. Vieni padarai labai jautriai reaguoja į šuolius, kiti, tuo tarpu, moka juos nukenksminti, treti sproginėja, vadinasi, juos reikia mušti galingais atbloškiančiais smūgiais. Kai tik viską sudėliojame į „stalčiukus" ir žinome, kaip ką nukenksminti, prasideda rutina, tų pačių veiksmų kartojimas ir greita bei nevarginanti kovos baigtis. Žaidime esantys bosai taip pat pririšti prie pasikartojančių išpuolių bei gynybinių judesių, tad, tik perkandę jų elgseną, be vargo juos nuskausminsime — vienintelis daugiau ar mažiau įpareigojantis pasirinkimas, susijęs su šalutiniu ginklu. Čia kiekvieną kartą reikia spręsti, ar paleisti jį kam nors į galvą, ar sujungti jį su pagrindiniu ginklu į galingą kombinaciją. Lyg ir viskas.

Antra vertus, nereiktų imti mano žodžių giliai į širdį. Nepaisant monotonijos, kautis yra ganėtinai įdomu. Kodėl? Ogi todėl, kad princas labai gražiai juda, o kūrėjai pasirūpino papildomais slo-mo ir

garso efektais, garantuojančiais išties gerą laiką. Kiek valandų galėtumėte stebėti Neo ir Agento Smito kovą? Taip taip aš irgi kaip minimum dvi paras... Su princu tas pats atvejis.

NEBYLYS

Mažiausiai pakitęs princo garsas. Dauguma kritikų nesutinka su šio žaidimo kriterijaus įvertinimu. Dalis nori sumaišyti PoPWW garsą su smėliu, tuo tarpu kiti išaukštinti. Aš palaikyčiau antrąją pusę, tačiau drįsčiau teigti, kad tam turi įtakos ir skonio reikalas. Tiesą pasakius, jaunystėje mėgau sunkų roką, spėjau pabūti ir metalistu, taigi šioks toks paišdykavimas su „elektrine" man blogų emocijų nesukelia. Juo labiau, tenka pastebėti, kad gitara, vietomis grojanti aršesnes natas, vietomis rytietiškus motyvus, žaidime labai dera, ir bent jau dabar man sunku įsivaizduoti kažką geriau. Na taip, nėra žaidime hip-hop'o, bet ar tai yra taip blogai, kaip atrodo?

Princo ir kitų veikėjų įgarsinimas nėra AAA klasės, ir tai mane šiek tiek stebina. Tiesą pasakius, labiau mane nustebino princo leksika ir dialogai, kurie skirtingai nei žaidimas tapo ne pasvertai niūresni, o paprasčiausiai lėkšti. Nebeliko ir pasakiškų princo monologų, o tai jau šiokia tokia tuštuma. Priešų priešmirtinių klyksmų galėjo būti daugiau ir skirtingų, ypač atsižvelgiant į tai, kad klykia jie gana dažnai.

Taigi dabar ateina laikas atsakyti į klausimą, ar pateisino PoP 2 į jį dėtas viltis? Atsakymai gali būti ir yra du. Kaip žaidimas PoP 2 išties geras ir labai kokybiškas, tačiau, jei žiūrėtume į jį iš žmogaus, kone garbinančio Prince of Persia Sands of Time bokšto, būtų aišku, kad PoP 2 galėjo būti geresnis, kitoks arba...

PIRMAS ĮSPŪDIS 75
Žaidimo įžanga ir pirmoji scena pastato žaidėją į gan keblią padėtį... Ypač jei jis žaidęs pirmąją žaidimo dalį.

GARSAS 77
Specialieji efektai trūkumų neturi, tačiau dialogai galėjo būti įtikinamesni, mirties agonijoje skleidžiamų garsų reikėjo daugiau.

MUZIKA 90
Išties puikiai suderinta su žaidimo eiga.

GRAFIKA 95
Niūri, įspūdinga ir nepaprastai graži. Jei dar nematėte žaidimo, nemanykite, kad pirmame sakinyje pats sau prieštarauju...

VALDYMAS 95
Kelios tradicinės problemos su kamera, visa kita puiku, patogu ir savo vietose.

IŠVADA
Žaidimas kiek ilgesnis nei pirmoji dalis, turi savyje keliolika išties šaunių naujovių. Vis tik smuktelėjęs sudėtingumo lygis ir šioks toks tematinis pasikeitimas lemia tai, kad PoP Sands of Time taip ir lieka visų Princų princu.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 91

Sulaukėme kasmetinio Kalėdinio žaidimų vajaus. Kad apsidirbti su šitaip mus užgriuvusiais žaidimais, nusprendėme šiame numeryje neruošti jokios specialios temos, o skirti kiek įmanoma daugiau vietos žaidimų aprašymams. Taigi prisijunkite prie 2004-ųjų šventinio maratono!

X–Men Legends

PASKUTINĖ LEGENDA

Kūrėjas: Raven Software | Leidėjas: Activision | Data: 2004-10-22 | Žanras: RPG/action

Kone pirmą kartą pradėti aprašymą man yra taip sunku. Nežinau kodėl, bet šis žaidimas parodė man kur kas daugiau, negu galėjau iš jo tikėtis. Planavau greitai pabaigti ir dar greičiau aprašyti šį kūrinį, bet dabar matau, kad užduotis kur kas sunkesnė. Kam naujasis Raven Software žaidimas atrodo kvailas arba neįdomus, rekomenduoju versti kitą puslapį, nes istorija, kurią ketinu jums papasakoti, toli gražu nebus linksma ar tuščia...

Dante

Kaip jau visi žinote, tai vienas iš nedaugelio žaidimų apie X-MEN'us, ir, kaip nekeista, jis yra RPG žanro. Nustebau, bet pradėjęs žaisti, pasijutau kaip namie — tai buvo žaidimas be galo panašus į Baldur's Gate, pasotintas action elementais. Peržaidęs keletą lygių, atradau ir Final Fantasy „trupinių". Ilgainiui supratau — tai nėra paprastas kūrinys ar smagus žaidimas, kurio mes visi tikėjomės. Visas šis kone trijų metų darbas slepia kur kas daugiau...

TAI, KAS TAMPA LEGENDOMIS

Taigi, kadangi pasirinktas RPG žanras, kūrėjai tiesiog iš visų jėgų stengėsi ištempti žaidimą. Gerai, turim pagrindą nuo ko pradėti? Taip, reikia pagrindinio herojaus, nes kitaip tai būtų paprastas action žaidimas. Ir štai vieną gražią dieną pačiame Niu Yorko centre pagrobiama jauna mergina, vardu Alison. Numanoma, kad ji turi sugebėjimų valdyti lavą ir žemę. Ir rodydami tam tikrą iniciatyvą pas ją pirmieji atvyksta Mistika ir Blobas, priklausantys brolijai. Alison, sutrikusi ir pasimetusi, atsisako keliauti su jais, taigi jie ją pagrobia. Bet čia pat atvyksta Volverinas (tikiuosi, visi jau apie jį esate girdėję, juolab, kad specialiai jam jau buvo sukurtas žaidimas, kurio recenziją galėjote perskaityti 2003 metų 6 numeryje). Taip Loganas (Wolverine), sekdamas dar karštais ir giliai žemėje įspaustais pėdsakais, atranda Mistiką, bet ji nieko nepasako, todėl jam belieka keliauti toliau, kur prie jo prisijungia Kiklopas (Cyclopus). Abu jie galiausiai atranda milžiną Blobą ir, jį nugalėję, išgelbėja Alison. Visi drauge bėgdami apgriuvinėjusių namų stogais ir spardydami priešus jie pasiekia reaktyvinį X-Jet lėktuvą, kur jų jau laukia Audra ir Jean Grey. Štai tokia smagi, o kartu ir netikėta misija laukė manęs, po kurios, grandininė reakcija sekė ištisa istorija — žavi ir kažkuo nepakartojama.

I'M TO COOL FOR SCHOOL

Ir taip Alison atgabenama į milžiniškąjį Xaviero institutą. Ji čia jaučiasi nauja ir svetima, todėl jai baisiai neramu ir kiek baugu. Tačiau čia pat su ja pasisveikina garsusis profesorius Xavieras, viso instituto steigėjas ir dėstytojas. Su juo malonu bendrauti, o po pokalbio gali daug ką suprasti, įvertinti. Pirmojo pašnekesio metu jis pasisiūlo aprodyti man visą institutą. Aš nedvejodamas sutinku. Kažkaip keista, bet tolimesnės 35 minutės mane pribloškė. Tai nebuvo paprastas institutas! Tai buvo ištisa kelių pastatų, laboratorijų ir salių instaliacija. Tai, kas remiasi į žemės pagrindą, vadinama X-Mansion, o tai, kas po ja — subbasement. Subbasment sudarytas iš X-Jet angaro, daktaro Beast laboratorijos, uoliau saugomos kameros įkaitams, reabilitacijos kabineto, treniruočių salės Danger Room, misijų planavimo ir strateginių ėjimo kambario ir, žinoma, cerebro. Tai garsi Magneti ir Xaviero sukurta mašina, skirta surasti bet kokį mutantą, jam vos panaudojus savo galią. Pirmame aukšte (nuo žemės lygio) yra gražios menės bei poilsio kambariai, kur nuolatos galėsite sutikti vieną kitą studentą, draugiškai pasikalbėti arba pasidalinti patirtais įspūdžiais. Antrame aukšte yra visų X-Men'ų kambariai. Nepaprastai įdomu pasivaikščioti po juos, turint omeny, kad kiekvienas iš čia esančių turi savo išgyvenimus, prisiminimus. Taip pat kiekvienas jų turi kažką brangaus. Volverinas turi pasidėjęs savo gimtinės vėliavą ir labai brangų jam ženkliuką, o Kiklopas pasikabinęs Jean Grey nuotrauką. Išėjus į lauką, netikėtumai nesibaigia. Čia mūsų jau laukia ištisas poilsio kompleksas: baseinas, krepšinio, teniso aikštelės, gražūs sodai, parkeliai, tam tikros poilsio zonos ir, žinoma, geras oras.

TARP GĖRIO IR BLOGIO

Būtent dabar privalau jus supažindinti su žaidimo veikėjais, kurių čia tikrai daug. Kalbant apie Broliją (amžini X-men'ų priešai), ją sudaro 8 asmenys: Mistika (geba keisti pavidalus), Blobas (milžiniškas ir storas mutantas), Toadas (pusiau varlė — pusiau žmogus), Pyro (ugnį valdantis mutantas), Havok (Kiklopo brolis, galintis išgauti mistines energetines bangas), Avalanchas (žemės drebėjimus sukeliantis mutantas), Kardadantis (aršiausias Logano priešininkas) ir, žinoma, pats Magnetas (visos brolijos lyderis). Na, o X-Menus sudaro netgi 15 narių: Kiklopas (gali iš akių leisti galingus plazmos spindulius), Audra (geba manipuliuoti bet kokiu oru), Jean Grey (telepatinių galių turinti asmenybė), Rogue (turi

gebėjimą perimti bet kokio mutanto galią, vos jį palietus), NightCrawler (moka teleportuotis), Gambitas (užkietėjęs vagis, galintis perteikti savo galingą energiją daiktams, taip juos padarydamas mirtinu ginklu. Dažniausiai tai būna kortos), Iceman (ledą valdantis mutantas), Jubilee (geba kelti įvairaus masto sprogimus), Magma (tai dažniausiai jūsų valdomas personažas, galintis valdyti lavą ir žemę), Colossus (galingas mutantas, gebantis paversti savo odą į nepermušamą metalą), Psylocke (telepatė), Beast (mėlyna ir galinga pabaisa, pasižyminti ypatingu protu), Emma Frost (taip pat telepatė) ir Profesorius Čarlis Xavieras (pats galingiausias pasaulio telepatas). Taigi jau supratote, kad žaidimo eigoje jums bus leista valdyti netgi 15 personažų. Tai tikrai gana nemažai, turint omenyje, kad visi jie turi savo praeitį, savo mintis, išgyvenimus. Be šių dviejų mutantų grupuočių yra ir paslaptingi bei šlykštūs Morlokai bei jų lyderė Marrow, taip pat ir nesveikai išsivystę generolai, kuriantys robotus/žudikus — Sentinelus. Kūrėjai tiesiog meistriškai sužaidė šiomis keturiomis grupuotėmis, todėl viskas tarpusavyje labai gerai dera ir tinka.

BEYOND ACTION AND FANTASY

Žaidime atsiskleidžia kiek neiprasta, bet nekartą matyta kovos technika. Panašias regėjome Baldur's Gate žaidime, tačiau čia ji kur kas labiau patobulinta. Atlikinėdami standartinius smūgius, protarpiais galėsime padaryti specialią ataką, kurių iš viso bus po keturias kiekvienam veikėjui. Kiekviena speciali ataka gerokai sumažins energijos stulpelį, kurį galėsime vėl prisipildyti naudodamiesi energetiniais paketais. Galėsime pasiimti su savimi, bet iš pradžių tik penkis, vėliau — dešimt, o galiausiai — 25. Tas pats galioja ir gyvybės stulpelio išlaikymui. Žinoma, neapsieita ir be XP taškų. Pasiekus Level up, galėsite prisidėti po vieną tašką prie atakos, gynybos, focus arba agility skilties, taip pat pamažu galėsite mokytis vieną ar kitą specialią ataką, gerinti savo taiklumą ar ugdyti stiprybę. Dar turėsite ir tris tuščius slotus, į kuriuos galėsite patalpinti norimus šarvus ar energijos stimuliatorių. Aišku, viską turėsite susirasti patys — už dyką niekas nieko nedalins... Čia galėsite susirinkti ir visai padorią pinigų sumelę, bet ją bus pravartu išleisti, atėjus apsipirkti pas Healerį arba Forgą,

kurie jums su mielu noru parduos norimą daiktą, už tai paimdami „žvėriškus" pinigus.

...AND WELCOME HOME!

Taigi Alison kurį laiką pasiliko institute, kad apsvarstytų Xaviero pasiūlymą ir priimtų tinkamą sprendimą. O institute ji susipažįsta su Bobiu, visiems žinomu kaip Iceman. Ji pamilsta Bobį, o jis jaučia kažkokią simpatiją Alison, bet karts nuo karto vykdomos misijos, kurios yra nepaprastai ilgos ir varginančios, o Alison visa tai stebi, rašo dienoraštį, mąsto. Tarp įvairiausių misijų, labai panašių į Baldur's Gate, išgyvensite Alison jausmus, labai artimus Final Fantasy žaidimams. Galėsite su ja vaikščioti po visą X-Mansion pastatą, kalbėtis su studentais, savo draugais bei ieškoti įvairiausių paslapčių, kurias slepia milžiniškas Xaviero institutas. Ir galiausiai Alison sutinka tapti X-Men'e. Taip ji gauna slapyvardį — Magma. O tuo tarpu netekusi Magmos, brolija išlaisvina Magnetą, kuris savo ruožtu apsupa žemę uolienomis, pats saugiai sėdėdamas savo buveinėje, Asteroide M. Ir negana to, jums pastoviai maišys generolas Moldas, fanatiškai bandydamas nužudyti X-Men'us.

Veiksmo ir nuotykių bus tikrai pakankamai, o protarpiais sugrįžti namo, į institutą, bus tikrai smagu. Čia galėsite atsipalaiduoti, pasivaikščioti po gražų kiemą, apmąstyti tolimesnius įvykius.

Taip pat institute bus galima sužaisti nemažai mini žaidimukų, išmėginti jėgas teste, kuriame už kiekvieną teisingą atsakymą gausite XP taškų, todėl jis tikrai vertingas ir įtraukiantis. Žinoma, jūsų lauks ir koncepcinių piešinių galerijos, komiksų viršelių kolekcijos, veikėjų biografijos, bei minėtasis Danger room. Čia galėsite iki valiai prisitreniruoti, pereidinėdami netgi keliolikos sunkumų treiningo lygius. O svarbiausia, ilgai kalbėdamiesi ar bendraudami su žmonėmis, galėsite paprašyti jų papasakoti savo išgyventus įvykius! Dar įdomiau, jus juos turėsite sužaisti. Tai bus ir pirmoji Sentinelų ataka, ir Jugernauto antpuolis bei populiarusis Logano sukūrimas, apie kurį buvo sukurtas net atskiras žaidimas. Taip pat, pabaigę žaidimą, atsirakinsite nemažai gražių kostiumų bei apdovanojimų.

GELEŽINĖS NUOSTATOS

Žaidimo lygiai yra labai interaktyvūs ir skirtingi. Labai daug detalių galime sudaužyti, pakelti, mesti. Taip pat net duris, sienas galima sudaužyti į šipulius. Jums teks pabuvoti Niu Jorke, kuris atliktas ypač gražiai, detaliai ir pagirtinai, šaltame Sibire, klaidžiuose kanalizacijos požemiuose bei slapčiausiuose generolo Moldo bazių rūsiuose. Bet čia iškyla keli nesusipratimai. Visų pirma,— tai grafika. Ji nėra labai gera, tačiau kruopščiai animuota. Tikėjausi kažko geriau, nes Killzone, Jak 3 mačiusios akys atprato nuo tokio žaismingo Dragon Ball Budokai stiliaus grafinio variklio. Taip pat pamiršau paminėti, kad veikėjai geba kombinuoti savo super atakas, o tai sudaro labai įspūdingą reginį — vaizdas ekrane nė kiek nesulėtėja, net ir tada, kai jis sklidinai užpildytas sudėtingiausias atakas atlikinėjančiais priešais. Tai tikrai pagirtina. Nepatiko tik labai varginantys lygiai. Jie tokie ištempti, kad kartais kyla noras išjungti konsolę ir savo sunkų X kelią pratęsti rytoj, tačiau po kelių minučių žaidimas vėl įtraukia. Dėl pastovių sudėtingumo ir veiksmo svyravimų galima būtų papeikti žaidimą, tačiau visa kita atlikta pernelyg gerai, kad galima būtų kibti prie tokių palyginus menkų nesusipratimų. Dar viena stipri žaidimo pusė — jo garsas bei muzika. Turint galvoje, kad žaidime iš viso klausysimės ~30 veikėjų, kūrėjai nusipelnė didelio pagyrimo. Tiesiog nuostabu, kad kiekvienam veikėjui buvo taip kruopščiai ir nuodugniai parinkti dialogai ir balsai. Muzika vietomis labai gera ir įkvepianti, o vietomis tiesiog standartinė, todėl čia per daug neišsiplėsiu.

KAD IR KAIP BŪTŲ GAILA...

Taigi, kad ir kaip kūrėjai stengėsi ištempti lygius, prailginti žaidimą, ši legenda truks ~24 valandas. Na, dar kokios 3 valandos visiems bonusams ir treiningams įvykdyti, todėl 27 valandos šiam žaidimui — per akis. Labai gaila, o galbūt ir apmaudu, kad tokia nuostabi istorija truko vos 27 valandas. Tačiau nepaisant to, žaidimas yra tikrai stiprus ir vertas dėmesio. Jei netikite, prisiminkite Final Fantasy X-2, kurio siužetinė linija truko vos 25 valandas. Aišku, paslapčių ir papildomų užduočių gausa išgelbėjo pastarąjį nuo pernelyg greito užbaigimo... O po X-Men Legends giliai susimąsčiau. Kol kas, tai geriausias žaidimas apie X-Men'us ir vienas geriausių tarp action/RPG žanrų atstovų. Šią istoriją verta išklausyti!

SIUŽETAS 95
Ilga prisiminimų ir nostalgijos grandinė

GARSAS 94
Aukštos kokybės dialogai, gerai atliktas įgarsinimas

MUZIKA 86
Jaučiamas nepastovus svyravimas

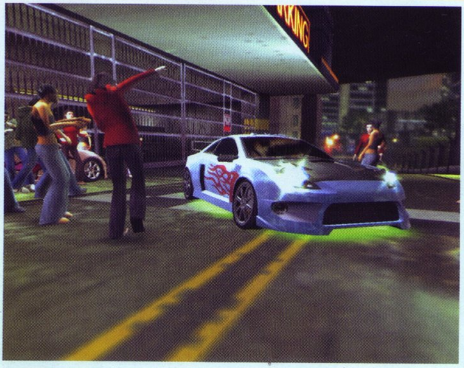
GRAFIKA 81
Ta pati animacija pradeda atsibosti, akys reikalauja kažko daugiau

VALDYMAS 86
Patogus ir lengvai perprantamas, kol neįsimaišo kamera...

IŠVADA
It's nice to know, we had it all..

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 90



Need For Speed Underground 2

VIENA RANKA LAIKAI VAIRĄ, KITA... STOGĄ

Kūrėjas: EA Canada | **Leidėjas:** Electronic Arts | **Data:** 2004-11-19 | **Žanras:** lenktynės

Rudens pabaiga — žiemos pradžia tai toks šlykštus laikotarpis. Laikotarpis, per kurį mus stengiasi pribaigti... Pribaigti taip, kad visus likusius metus prisimintume. Pirmos į darbą stoja ligos, vėliau mokytojai, dėstytojai ir darbdaviai, vartojantys itin nemalonius žodžius: „trimestras“, „sesija“ ir „viršvalandžiai artėjančių švenčių proga“. Atrodytų, to mums būtų gana, bet ne... Žaidimų kūrėjai irgi būtinai įkiš savo trigrašį. Lapkričio pabaiga, gruodžio pradžia... Gerų žaidimų lietūs ir pūgos galutinai sužlugdo visas viltis ir planus. Šakės trimestrui, šakės sesijai, šakės kalėdinei premijai...

Artojas

MANO ADRESAS...

Eeee... O koks gi mano adresas? Užmiegu San Andreas, pabundu Persijoj, pietauju kažkur Viduržemy, o vakarus leidžiu Bayview. Netvarka... Reikia pasispausti, kad bent iki Kūčių galėčiau sugrįžti į šeimą.

Ilgai svarsčiau NFSU 2 atsiradimo priežastį. Reiktų pastebėti, kad NFS serijai tiesioginiai tęsiniai nėra būdingas dalykas, ypač jei kalbame apie viso labo vienerių metų pertrauką. Juolab, kad prieš pat pasirodant pirmajam NFS, buvo daug spekuliacijų sekančios NFS dalies tema. Buvo kalbama apie High stakes atgimimą ir net apie NFS Ferrari Unleashed. Vis tik gandams dar net nepasiekus deramo pagreičio, EA paleido

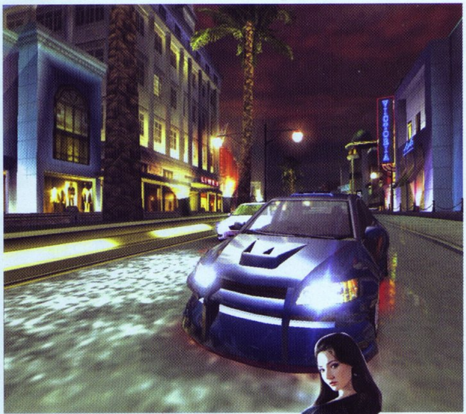
NFSU, gavo pardavimų skaičiukus ir anonsavo NFSU 2. Į ką gi tai panašu? Na taip, į norą surinkti daugiau pinigų, o dirbti mažiau. Daugmaž su tokia mintim ir laukiau NFSU 2, manau, kad daugelis jūsų jautė tą patį.

Ypatingai smagu, kad NFSU 2, nors ir neabejotinai komercinis žaidimas, kitaip tariant, popsas, vis tik yra aukščiausios prabos. Čia kaip ir su muzika — visokio popso yra. Yra Ostapenko, ir yra Skamp.

MAKARONAI SU SŪRIU

NFSU 2 vis tik gavosi labai panašus į savo pirmtaką, jame, be abejonės, liko visos geros savybės. Štai paimkime pavyzdį — makaronai. Patys savaime makaronai yra gana geras dalykas. Tiesą sakant, tai vienas populiariausių patiekalų pasaulyje, kurio nesibaido nei lietuviai, nei

kinai, nei mėsaėdžiai, nei vegetarai. Tačiau net nežiūrint į tai, kad makaronai patys savaime yra geras dalykas, žmonės mėgsta juos pagardinti sūriu, prieskoniais, mėsa, daržovėmis ir t.t. Taip gimsta nauji, daug turtingesni patiekalai, kurie, tiesą sakant, vis tiek yra makaronai. Ir nors pasaulyje nėra makaronų patiekalo, kurį vienodai mėgtų visi makaronų mėgėjai, žaidimų pasaulyje tokį žaidimą sukurti įmanoma. Kažką panašaus per pastaruosius metus ir nuveikė NFSU 2 kūrėjai. Jie paliko tą patį, mielą ir lengvai pamišusį, arkadinį ir baisiai „užkabinantį" žaidimą, kurį mes pamėgom dar pernai, tačiau jį dar labiau praturtino: pastatė milžinišką miestą, kad pasijustume taip, it žaistume GTA ar Midnight Club, išplėtė žaidimo galimybes, patobulino „tiuningą" (daug daugiau dalių ir nustatymo galimybių), galų gale įvedė ekonominį modelį. Rezultatas gavosi išties pasakiškas. Patiekale tikrai nieko netrūksta, ir, ko gero, nieko nėra per daug. Kai ant stalo garuoja toks gardėsis, atsiranda baisi rizika apsiryti... Ką, tiesą pasakius, aš ir padariau. Netgi dabar, rašydamas šias eilutes, klausausi pasakiškų kūrinių iš NFSU 2 garso takelio.



DRIVIN' WITH STYLE

NFSU 2 ūgtelėjo visomis kryptimis. Labai nudžiuginо ir žaidimo atmosferos sukūrimas. Antroje dalyje kūrėjai daug taikliau perteikė pogrindinių lenktynių atmosferą. Visų pirma tam pasitarnauja puikus įžanginis gabaliukas ir naujai pateiktas siužetas. Dabar jis plėtojamas ganėtinai stilinga komikso forma, o ne nykiais SMS. SMS'ai niekur neišnyko — jie valdo visą žaidimą. Mūsų pranešimų gaviklis grūste užgrūdamas pranešimais iš parduotuvių, kurios skuba pranešti apie naujai atvykusias prekes. Žaidime atsiradęs ekonominis modelis priverčia labiau vertinti nuveiktus darbus, kadangi nuo šiol dalis į automobilius teks pirkti už grynus, o ne už kažkokius virtualius pagarbos taškus. Ištaisytos ir kai kurios NFSU klaidos. Pavyzdžiui, pirmoje dalyje mane tiesiog siutino faktas, kad vienu metu galėjai naudotis tik vienu automobiliu, o jį pakeitęs, jį prarasdavai. Tiesa, gaudavom kitą automobilį su tais pačiais nustatymais, tačiau jei Hondai Civic tinka salotinė ar oranžinė spalva, tai dar nereiškia, kad jos tiks ir Hyundai Tiburon'ui. Taigi pakeitę automobilį, mes faktiškai jį prarasdavom. Dabar garaže yra vietos net penkiems automobiliams. Tiesa, galimybe laikyti penkis automobilius teks atrakinti, bet taip dar geriau. Automobiliai ne kojinės, nėra reikalo juos keisti kas dieną.

Atsirado ir daugiau dalykėlių, kurių taip trūko pirmoje dalyje. Visų pirma — „action replay" savybė, dėl kurios labai pergyvenau, kol jos nebuvo, ir kurios nei karto nepanaudojau, kai ji atsirado :). Tačiau svarbiausia turbūt jau minėtas pinigų atsiradimas ir galimybė ne tik keisti dalis, bet ir jas derinti, o vėliau tikrinti jų suderinamumą su tam tikromis lenktynių rūšimis ar trasomis „gyvai" arba ant stendo.

5 PASAULIO PUSĖS

Coal Harbor (rytų ir vakarų), Beacon Hill, Jackson Heights ir Airport. Tai penki rajonai, kuriuose teks lenktyniauti. Panašiai kaip ir GTA ar SSX 3, kiekvienas regionas alsuoja nuosava atmosfera ir lenktynių rūšimis. Kiekviename regione esančių lenktynių rūšys yra tokios pačios — tai senos geros circuit, drift, drag ir sprint, bei naujos Street X, Downhill Drift ir U.R.L. Tačiau priklausomai nuo to, kokiame regione imsite lenktyniauti, teks keisti vairavimo stilių. Pavyzdžiui, važiuojant miesto Coal Harbor'e, teks susitelkti į gan aktyvų eismą bei itin klaidingus ir greičio požiūriu nepatogius posūkius. Tuo tarpu miesto centre daugelis trasų veda autostradomis, leidžiančiomis išsunkti iš mašinos visus egzistuojančius ir nitroglicerinu „šeriamus" „arklius". Beacon Hill'as net ir Sprinto ar žiedinėse lenktynėse labai primins Driftą, mat dauguma trasų veda vingiuotais takais aukštyn arba žemyn ir turi begales staigių posūkių su plačiomis šalikelėmis, leidžiančiomis išnaudoti rankinį stabdį.

Norėdami, kad jų darbas nenueitų perniek, kūrėjai verčia mus tyrinėti miestą, ir tai yra ir pliusas, ir minusas vienu metu: pliusas, žinoma, todėl, kad galimybė tyrinėti ir kažką rasti džiugina visada, net ir lenktynių žaidimuose. Kad nesėdėtume vietoje, kūrėjai mieste paslėpė kelias

dešimtis piniginių prizų, kelias dešimtis GPS'e nepažymėtų lenktynių ir „debesį" laisvai klajojančių oponentų. Pastarieji tik ir laukia, kol mes pažaisime su jais gaudynių, o laimėjus seriją tokių mini žaidimų, mūsų laukia išties vertingi ir prašmatnūs apdovanojimai. Tiesa, šie apdovanojimai kiek išbalansuoja žaidimą, nes susidėjus papildomas variklio ir, sakykim, nitro ar turbo sistemas, lenktyniavimas tampa pernelyg paprastas. Bayvjiu mieste taip pat apstu „tiuningo" parduotuvių. Jos išmėtytos po visus regionus ir yra keleto rūšių. Performance parduotuvės atsakingos už mūsų vežimaičio vidų, t.y. viską, kas jį verčia judėti — tai variklio ir važiuoklės dalys. Dabar jų kiek daugiau nei pirmoje dalyje, o ir jų poveikis jaučiamas daug geriau, tad žaidimas atrodo įtikinamesnis. Bodyshop'uose galėsite puošti savo ratus: buferiai, spoileriai, ratai, kapotai, žibintai, veidrodėliai, karboninės dalys ir t.t. Viskas guli šios parduotuvės lentynose, ir reikia pastebėti, kad jos asortimentas stulbinantis. Spray Shop'ai, skirtingai nei GTA, variklio ir kėbulo numerių nekeičia, tačiau atlieka visas dažymo paslaugas. Čia pat galėsite įsigyti ir lipdukų savo keturračiui. Turbūt nereikia minėti, kad šioje parduotuvėje pasirinkimas taip pat stulbinančiai išsiplėtęs. Car Specialities Shop — tai parduotuvės, skirtos galutiniams automobilio akcentams pabrėžti. Neoninės lempos, kurias galėsite kabinti kur panorėję, tamsinti stiklai, žibintų spalvos, variklio akcentų dažymas, audio aparatūra ar nitro įranga jūsų bagažinei ir t.t. Viskas yra čia. Beje, gilų įspūdį paliko ir galimybė įsigyti norimą spidometrą, kurį matysite važinėdami.

Tiesa, iš pradžių pasirinkimas parduotuvėse bus gan skurdus, tačiau jis plėsis su kiekviena jūsų pasiekta pergale ir kiekviena naujai rasta parduotuve. Taigi dar vienas paskatinimas tyrinėti miestą.

Tiesa, su parduotuvėmis susijęs ir vienas ne itin patogus dalykas. Sakykim, aš nudažiau savo automobilį ir laimėjau naujus buferius, juos uždėjęs, pamatau, kad spalva visiškai nedera ir reikia kitos, taigi leidžiuosi į kelionę, kurios galutinis tikslas — dažykla. Tačiau perdažius automobilį, dažniausiai paaiškėja, kad seniau buvęs neonas nebetinka ir „farų" skleidžiama šviesa visiškai nedera su nauja kėbulo spalva, taigi keliaujame į Car Specialities parduotuvę. Aišku, kad apsilankius joje, vėl norėsis naujų veidrodėlių, vėliau naujos stabdžių kaladėlių spalvos, tuomet kitokio bagažinės apšvietimo, tuomet naujų vinilų ir taip be galo. Tai mažumėlę erzina, ir nors žaidimo pradžioje miesto tyrinėjimas pats savaime teikia malonumą, žaidimui įpusėjus, jau imi vengti kosmetinių automobilio padailinimų, kad neįsitrauktum į klajojimų po miestą liūną. Tiesa, ilgainiui radau sprendimą — automobilius „tiuningavau" Customize režime ir ant lapelio žymėjausi pasirinkimus, vėliau grįždavau į karjeros režimą ir, jau žinodamas ko noriu, imdavau lankytis parduotuvėse.

Beklajojant po miestą, išlenda ir dar vienas minusas. Nežiūrint į tai, kad Bayview gatvės idealiai pritaikytos lenktynėms, vietomis, kur reikia, gražiai nukirsti namų kampai, idant mes galėtume atlikti įspūdingus posūkius ir t.t., jose jaučiamas baisus kelio nukirtimų ir slaptų apvažiavimų trūkumas. Vidutiniškai vienoje trasoje tokių vietų yra 1–2, o tai daug mažiau nei NFSU, o ką jau ir kalbėti apie NFS Hot Pursuit 2. Liūdna. Gerai užmaskuoti ir azartiški „Shortcut'ai" jau kuris laikas buvo NFS serijos pažiba ir išskirtinis bruožas.

Hm... Dar vienas įdomus dalykas tas, kad kūrėjai įdėję tiek darbo į miesto statybas ir taip užagitavę mus jį tyrinėti, įdiegė du režimus — tyrinėjamo „Explore" ir pasaulio žemėlapio „World Map". Pasaulio žemėlapio režime mes galime žaisti panašiai kaip NFSU žaidime: tiesiog turime lenktynių sąrašą, kuriose galime dalyvauti, pasirenkame norimas ir pirmyn — jokio tyrinėjimo, jokių SMS. Keista... Kažin, ar tai klaida, ar dėl to, kad žaidimas pop'sovas... Gal kūrėjai bijojo, kad žaidėjai ims tingėti ar jiems atsibos klajonės po miestą, ir tam reikalui sukūrė alternatyvų režimą? Bet kaip atrodytų GTA, jei jame būtų režimas, leidžiantis tik vykdyti misijas? Ar netaptų jis panašus į eilinį veiksmo žaidimą? Ir kam tada statyti miestą?

TUNE IT'N' WIN IT

Žaidimo įveikimo procesas atliktas taip pat puikiai kaip ir miesto tyrinėjimo (ypač jei žaidime nebūtų World Map režimo, arba jei jis atsirakintų, tik baigus siužetinę žaidimo liniją). Kiekvienas žaidimo aspektas glaudžiai siejasi tarpusavyje, taigi negalėsite dalyvauti tik mėgiamose varžybose ir ignoruoti kitas žaidimo dalys. Sakykim, pinigai, kurių reikia tikrai nemažai, jei norėsite turėti pilną garažą pačių pačiausių automobilių. Juos gausite už kiekvienas laimėtas lenktynes, už kiekvienas pralaimėtas atitinkamai juos prarasite. Norėdami gauti daugiau pinigų, turėsite laimėti daug ir dažnai. Matote, kiekviena pergalė ir joje pelnomi reputacijos taškai (duodami už laiko ar taškų atotrūkį nuo artimiausio oponento) lems kiek ir kada rėmėjų galėsite įsigyti bei kokias sumas jie pasiūlys. Vadinasi teks rūpintis ir vidiniu vežėčių „tiuningu", ir atskirų detalių priderinimu atskiroms trasoms (tai, beje, neaktualu easy ar medium žaidimo lygiuose, mat

ten be vargo laimėsite tik susimetę naująsias dalis). Gavę rėmėją, susidursite su jo reikalavimais, o jie norės tam tikro pergalių skaičiaus bei jūsų automobilio nuotraukų ant žurnalų ir DVD viršelių. Ten patenkama tik laimint varžybas ir keliant automobilio išvaizdos reitingą. Vadinasi reikalingas ir išorinis „tiuningas". Smagu, kad kūrėjai stengiasi, kad žaidimas būtų žaidžiamas ir išnaudojamas. Šiais laikais tai gan aktualu, ypač kai šnekame apie pop žaidimų kategoriją.

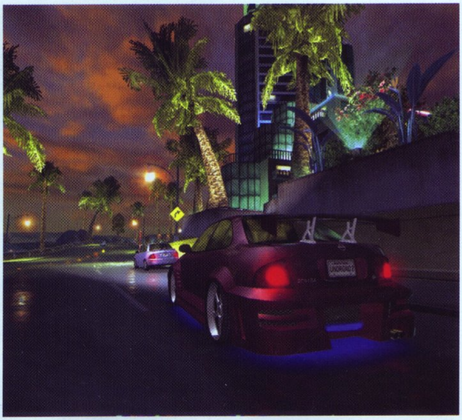
STEBUKLAS

Atsiradus miestui, būtina pateikti žaidėjui kažkokius orientyrus. Tradiciškai NFSU 2 turi besisukantį ar stabilų pasaulio dalies, kurioje esate, žemėlapį, tačiau tai ne viskas. Į žaidimą įdiegtą ganėtinai protinga GPS sistema, padedanti nuvykti iš taško A į tašką B. Turiu pabrėžti, kad GPS veikia nepriekaištingai. Sistema išties apskaičiuoja trumpiausią ir geriausią kelią iki mūsų pasirinktos vietos, be to, jei pražiopsome posūkį, ji staigiai persiorientuoja ir pasiūlo alternatyvų variantą, jei tik toks yra. Manau, EA turėtų imtis pardavinėti šią sistemą 9 iš kiekvieno 10-tuko šiuo metu rinkoje esančių žaidimų, kuriuose yra sistema, rodanti žaidėjui kelią, galėtų veikti taip, kaip veikia NFSU 2.

DAR...

NFSU 2 siūlo mums per 30 automobilių. Tiesą pasakius, šioje vietoje buvo išlaikyta NFSU tradicija, ir tai yra gerai. Automobiliai, kaip ir seniau, yra įvairiausi, nuo tokių, kuriuos gali turėti, iki tokių, apie kuriuos svajojama. Čia rasime ir Golfuką, ir Civiką, ir Toyota Corola. Dreamcar'ų klasei atstovauja tokie inžinerijos ir dizaino stebuklai kaip Ford Mustang GT, Nissan 350Z, Subaru Impreza WRX, Mazda RX8 ir t.t. Beje, atsirado ir nauja automobilių kategorija — SUV, liaudiškai šnekant, Džipai. Štai šioje kategorijoje eilinių aparatų nerasite, nes ir taip jų yra tik trys, ir visi jie priklauso ekstra klasei — tai Hummer H2 (sveikas, Krisi), Cadillac Escalade (sveikas, Toni) ir Lincoln Navigator (sveikas, Džordžai).

Visų automobilių tiek vidus, tiek išorė gali būti „tiuninguojami", tačiau, mano galva, džipams skirta per mažai dėmesio. Šiems kelių monstrams smarkiai apkarpytos išorinio „tiuningo" galimybės, ir tai yra ganėtinai keista, tačiau jei atsižvelgsime į tai, kad jiems skirtų lenktynių kiekį galima suskaičiuoti ant pirštų, tai yra suprantama. Nesuprantama tik tai, kodėl EA taip pasielgė... Kvepia testavimu ir visuomenės nuomonės tyrimu, ar tik kitąmet nesulauksime kokio nors labai neįprasto NFS?



TAIP IR NEPAKITĘ DALYKAI

Žaidimo grafinis variklіukas toli nepažengė. Jei neatsižvelgsim į milžiniško miesto egzistavimą, kažko labai naujo ir įspūdingo grafikos srityje nepamatysime. Tiesa, stipriai padirbėta su apšvietimu, dabar tiek miestas, tiek trasos atrodo hm... „rūgštesni". Na, manau, dėl to galime kaltinti margaspalves girliandas ir ryškias neonines iškabas, žyminčias įvažiavimus į parduotuves. Reikia pastebėti, kad atsirado daugiau akį patraukiančių detalių — tai fontanai, gausiai išpuoštas miesto centras ar aerouoste tūpiantys lėktuvai. Porą lenktynių pralaimėjau vien tik dėl to, kad spoksojau į milžiniškus Boingus, todėl drįstu spėti, kad jie padaryti gerai.

Visa kita po senovei: ledinis asfaltas, kirviu kapotos mašinos, jokių pėsčiųjų ir pasiutusiai geras motion blur.

Kalbant apie grafiką, norisi pagirti žaidimo dizainerius, kurie nepagailėjo savo pastangų, kurdami miestą. Bayview tikrai yra nemažai vietų, kurias smagu pamatyti, o ir pats miesto išplanavimas su prabangiais pirkinių-pramogų rajonais, nešvariais ir tamsiais pramoniniais ruožais bei nuosavu Holivudu atliktas puikiai ir sudaro tikrą penkių miestų viename įspūdį.

Žaidime atsirado ir dar vienas malonus aspektas — laiko ir oro kaita.

Nepakito ir žaidimo garso standartai. Jie ypatingai aukšti, vietomis smarkiai patobulinti. Važiuojant mašina, aplinkos garsai identiški NFSU, jie kuo puikiausiai dera su vaizdu ir sukelia labai įtikinamą greičio pojūtį. Kalbant apie automobilių variklių darbą, pastebėtas pakitimas. NFSU 2 kiekvienas automobilis turi savitą variklio darbo garsą. Taip buvo ir pirmoje dalyje, tačiau dabar skirtumas tarp skirtingų vežėčių daug didesnis ir aiškiau juntamas. Beje, tai yra labai smagi savybė, mat atsiranda dar vienas faktorius, pririšiantis mus prie vienos ar kitos mašinos. Jos kalba, ir pyktis balse...

Garso takelyje rasite 27 dainas, sutinku su jumis, kad jų galėtų būti ir daugiau. Juolab, kad bent penkios iš jų vis tiek jums nepatiks. Greičiausiai taip atsitiks dėl pernelyg neatsargaus muzikinių stilių mišinio. Žinoma, tai ne problema, mat pagrindiniame meniu galėsite susireguliuoti kokias dainas žaidimas gali groti, o kokių ne. Bet vėlgi pasikartosiu, dainų turėjo būti daugiau... Ypač kai mes kalbame apie 40+ valandų „geimplėjų".

Baigiant norisi dar kartą pasidžiaugti, kad nors NFSU 2 priklauso greitai sukurtų žaidimų su siekiu pasipelnyti porūšiui, jo išpildymas išties geras ir kokybiškas. Tiesą pasakius, būtent tas faktas, kad kūrėjai stengėsi NFSU 2 pritaikyti kuo platesnėms masėms, ir kaišioja pagalius žaidimo vertinimui į „ratus". Žaidimas tikrai galėjo būti gilesnis ir sudėtingesnis, bet tada kūrėjai rizikuotų prarasti vieną kitą šimtą tūkstančių žaidėjų. Be to, jei į NFSU 2 būtų sudėtos visos žaidimo savybės, kurių lyg ir trūksta, iš ko tada EA darytų NFSU 3?

PIRMAS ĮSPŪDIS 80

Kuo puikiausiai matosi gausios žaidimo naujovės, kurios, tiesą sakant, ne kartą matytos, ir galėjo būti jau pirmoje dalyje. Kažkokių itin drastiškų pasikeitimų iš pirmo žvilgsnio rasti sunku.

GARSAS 92

TEVAS - Tarybiniškai Erotiškas Viliotojas Apdorojantis Sanitares

MUZIKA 90

Kiek neatsargus muzikinių kūrinių kokteilis. Garso takelyje esančių kūrinių kiekis toli gražu nepatenkino mano poreikių, ypač turint omenyje tai, kad su NFSU 2 jau praleidau daug dienų ir planuoju žaisti dar savaitę kitą.

GRAFIKA 87

Akivaizdu, kad kiekybės prasme EA stipriai pajudėjo į priekį. Na, o kokybė tik vos vos pranoksta pirmąją dalį.

VALDYMAS 95

Daug paklusnesnis ir malonesnis nei NFSU. Tiesą sakant, tai padaro žaidimą lengviau įveikiamu, tačiau tuo pat metu ir sukelia azartą bei panaikina greičio baimę.

IŠVADA

Žaidimas išties kokybiškas ir ganėtinai ilgas, tad lyg ir atidirba pinigus, kuriuos kainuoja. Antra vertus, nors AI dirba sąžiningai, žaidimas vis tiek gan lengvai įveikiamas, ir nuolat besikartojančios pergalės bei iššūkio trūkumas gali sukelti monotoniją.
Jei turite galimybę žaisti online, žaidimo gyvavimo trukmė ir suteikiamas malonumas išvis neišmatuojami.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 88

Shadow Hearts: Covenant

TIKRAS DEIMANTAS RPG DYKUMOJE

■ **Kūrėjas:** Nautilus | **Leidėjas:** Midways | **Data:** 2004-10-27 | **Žanras:** RPG

Ar niekada nesusimąstėte apie tai, kokius virtualius pasaulius kūrėjų dėka kasdien gelbėjame nuo pražūties, žaisdami kokį nors RPG žaidimą? Dažniausiai išgalvotus, neturinčius jokios sąsajos su realybe. Kiek rečiau — ateities pasaulius ir visai retai — tolimos praeities. O ką pasakytumėt, jei jums būtų pasiūlyta išgelbėti virtualų tikro pasaulio įsikūnijimą? Tarkim, dvidešimto amžiaus pradžios, pirmojo pasaulinio karo laikais? Skamba liūdnokai. O jei pridėti magijos, demonų, intriguojantį siužetą ir ryškius veikėjus? Tuomet visai kitas reikalas, ar ne? Taigi, pasitikite — Shadow Hearts: Covenant, epinės istorijos apie drąsaus Juri nuotykius tęsinys.

Alex

TRUPUTIS ISTORIJOS

2001 metais kompanija Midway išleido Sacnoth kompanijos (sudarytos iš dalies buvusių Square Soft darbuotojų) pagamintą RPG žaidimą mažai girdėtu pavadinimu Shadow Hearts. Ir iš tikrųjų, šis žaidimas nepelnė didelės šlovės plačiajame RPG fanų rate, nes daugmaž tuo pačiu metu pasirodė garsusis Final Fantasy X, ir visi buvo „užsiėmę" būtent šiuo tikrosios Square Soft šedevru.

Nors ši, pirmoji žaidimo dalis, nebuvo ideali (labai vidutiniška grafika, kažkas per vidurį tarp PSX ir Dreamcast'o galimybių, ir prastas įgarsinimas), ji pasižymėjo keliais dalykais — patraukliu siužetu, įsimintinu veikėjų ratu, klasika tapusiu garso takeliu, solidžiu „geimplėjumi" ir sveiku

humoro jausmu. Būtent dėl šių priežasčių originali žaidimo dalis rado savo gerbėjų visame pasaulyje, ir vėliau tapo klasikiniu RPG PS2 gyvavimo eros pradžioje.

Ir štai dabar, 2004 metais, ta pati Midway ir kūrėjų studija Nautilus (reformuota Sacnoth) sugrįžta tam, kad pristatytų mums eilinę Shadow Hearts frančizės dalį — Shadow Hearts: Covenant. Covenant paėmė viską geriausią iš originalo, pagerino tai ir galiausiai tapo rimtu kandidatu į šių metų RPG žaidimą PS2 konsolėje.

IŠGELBĖTI PASAULĮ... BET KOKIA KAINA!

Žaidimo veiksmas vyksta praėjus šešiems mėnesiams po pirmos dalies įvykių, 1915 metais, kuomet prasidėjo Pirmasis pasaulinis karas, „prarijęs" visą pasaulį. Tačiau paaiškėja, kad globalinis konfliktas yra menkiausia priežastis, dėl kurios turėtų jaudintis žmonija, nes slapta organizacija, žinoma kaip Sapiente Gladio, rezga užkulisinius planus, kaip iškviesti galingus demonus ir iš naujo apibrėžti jėgų balansą visoje Žemėje. Eilinį kartą gelbėti pasaulį stoja drąsusis Juri — žmogus, turintis gamtos suteiktų galių susijungti su demonais, ir jo marga gerų draugų komanda. Uždavinys sudėtingas ir netrumpas, kad jį įvykdytų bet kokiam „geimeriui" prireiks paaukuoti mažiausiai 40 savo gyvenimo valandų.

Kaip ir pirmoje dalyje, viena stipriausių naujojo žaidimo pusių liko ta pati — tai alternatyvi realybė, kurioje susipainioja tikri istoriniai faktai ir prasimanymai. Tikri istoriniai įvykiai šiame žaidime tarnauja kaip fonas toms okultinėms magiškoms intrigoms, kuriomis remiasi pagrindinė siužetinė linija, bet jų dėka žaidime atsiranda ir tikros istorinės asmenybės (Grigorijus Rasputinas, Rusijos princesė Anastazija, Rusijos caras Nikolajus) ir tikros vietovės (Wales karalystė, Kanai, Paryžius ir kt.). Ir nors žaidimo scenarijaus autoriai į istorinius faktus žiūri... kaip čia pasakius... labai laisvai (kitais žodžiais, nenaudokite šio žaidimo kaip istorijos apie Pirmąjį pasaulinį karą vadovėlį), nuolatinės mintys apie „kas būtų, jeigu būtų" padaro jo siužetą be galo intriguojančiu ir

įtraukiančiu. Mes galime tik nuspėti, kaip toli Nautilus komanda būtų nuėjusi, jei jų žaidimo veiksmas vyktų antrojo pasaulinio karo metais. Hitleris, Stalinas, Gimmleris, Molotovas ir kiti veikėjai tikrai galėtų įdomiai pakeisti pasaulio istoriją Nautilus kūrėjų „rankomis". Bet... gal kitą kartą. Taigi Shadow Hearts siužetas yra tikrai ta vieta, kur žaidimas nusipelno pagyrų. Jo dėka žaidimas tampa ne tik patraukliu bei įdomiu, jį yra tiesiog smagu žaisti, ypač tiems, kas žino tikrą tų metų istoriją ir gali atskirti tikrus istorinius faktus nuo Nautilus scenaristų prasimanymų.

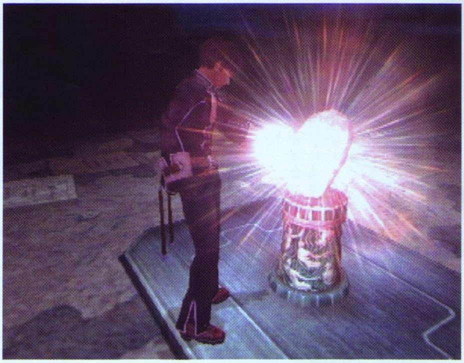
NUOSPRENDŽIO ŽIEDAS

Pats Covenants „geimplėjus" palyginus su originaliu žaidimu pasikeitė neypatingai. Jei vietovių tyrinėjimas atliktas labai standartiškai ir nesiskiria nuo kitų žanro žaidimų (spausdami X mygtuką prie visų ekrano kampų, posūkių ir akmenukų ieškome paslėptų „bonusų" ir daiktų), tai apie mūšius su žmonijos priešais papasakosiu kiek plačiau. Pagrindinis tokių mūšių ypatumas, neskaitant to, kad jie yra požingsniniai, — tai Nuosprendžio Žiedas. Ką tai reiškia? O tai reiškia, kad pasirinkus bet kokį veiksmą — ar tai ataka ginklu, ar sveikatą papildančio daikto panaudojimas, ar magijos naudojimas — žaidėjai negali atsipalaiduoti ir ramiai laukti, kol jų pasirinkta komanda bus įvykdyta, nes jie patys turi nustatyti tos komandos įvykdymo sėkmę Nuosprendžio Žiedo, specialaus į sekcijas padalinto rato, per kurį pastoviu greičiu juda rodyklė, pagalba. Sustabdėte rodyklę X mygtuku aktyvios

sekcijos viduje — šlovė jums ir pagyros, gaukite savo užsakytą veiksmą. Nepataikėte — ką gi, sėkmės kitą kartą. O jei rodyklė baigė savo kelią siauroje raudonoje juostelėje (dar vadinamojoje „kritinėje zonoje") kiekvienos sekcijos pabaigoje, galite džiūgauti, nes jūsų pasirinkto veiksmo efektas sustiprės. Magija ir fiziniai smūgiai bus galingesni, o žaliavos papildys daugiau sveikatos. Iš karto reikia pasakyti, kad jei rate, kuriame yra kelios sekcijos, nepataikėte į pirmą, viskas — rodyklė toliau nejudės, ir progos pratęsti jau nebeturėsite. Visa ši naujokams pakankamai sudėtinga sistema vėl su mumis — ji sėkmingai atkeliavo į antrąją dalį iš pirmosios. Kūrėjai nutarė neatsisakyti sėkmingos, laikų patikrintos mūšių sistemos, ir manau, kad pasielgė visiškai teisingai.

Kiekvieno žaidimo veikėjo, kurių viso yra aštuoni, Nuosprendžio Žiedas yra savitas. Be to, ji galima tobulinti visais įmanomais būdais — kaip palengvinant, taip ir apsunkinant. Specialiųjų daiktų pagalba galima išplėsti kritines zonas ir sekcijas, padidinti jų skaičių (tai įtakos tik fizinių atakų smūgių skaičių), pakeisti rodyklės greitį į lėtesnį, daryti zonas nematomomis (!) tam, kad būtų padvigubinta atakos smūgių galia (savaime suprantama, kad prieš padarant visas Žiedo zonas nematomomis, reikia mintinai išmokti jų išsidėstymą). Tuo tarpu priešai gali sukelti tam tikras „ligas" Nuosprendžio Žiedui — pavyzdžiui, priversti rodyklę suktis atgal, padaryti Žiedą mažu, susiaurinti jo sekcijas ir kritines zonas ir t.t.

Naujovė, kurios nebuvo pirmoje dalyje — tai kombo sistema, kuri leidžia atlikti galingas daugybės (iki 70) smūgių atakas priešams, bet ne visiems, o tik tiems, kas gali juos ištverti iki galo (Paprastai tai yra bosai ;)). Norint atlikti tokius kombo, iš pradžių reikia surikiuoti veikėjus į krūvą, kad jie stovėtų šalia vienas kito, o po to Žiedo pagalba atlikti specialias magiškas ir fizines atakas, panaudoti galingas kiekvieno veikėjo savybes, kurių bendra suminė žala pridarys labai daug nemalonumų bet kuriam bosui. Tą patį moka daryti ir priešininkai, kai jų yra daug. Vienu žodžiu, tinkamai išmokti valdyti Nuosprendžio Žiedą yra tas raktas į sėkmę, kuris atvers jums daugelį durų šiame žaidime... Lengviau bus kovoti su bosais — atlikdami didelius kombo, gausite žymiai geresnių daiktų, ir šiaip žaidimas taps įdomesnis bei smagesnis.



KITOS GEIMPLĖJAUS" SUBTILYBĖS

Likusi „geimplėjaus" dalis yra tradicinė, ir ją geriausiai apibūdina formulė: pavojingų vietovių tyrinėjimas ir atsitiktiniai mūšiai, dvikova su bosu, miestas, parduotuvės ir moteliai, šalutinių ir pagrindinių „kvestų" vykdymas. Reikia pažymėti, kad priešų puolimo dažnumas (atsitiktiniai mūšiai) yra labai žemas. Taigi tiems, kas iš pradžių norės gauti didelius exp lygius, teks paprakaituoti ir pabėgioti ratais per apytuščius „dungeon'us". Tačiau žaidime labai retai gali prireikti tų papildomų patirties lygių — visi siužetiniai bosai pakankamai nesudėtingi, o daugelis „bonusinių" atrakinami prieš patį paskutinį žaidimo „dungeon'ą", o tuomet pasidaryti lygius yra kur kas paprasčiau su specialiais daiktais, aptiktais žaidimo eigoje.

Kiekvienas žaidimo veikėjas (-ja) turi savo unikalią savybių sistemą, vystomą skirtingai nei kitų. Pavyzdžiui, Juri draugė vardu Karin atrakina savo specialias magiškas ir fizines atakas per pokalbius su miestų gyventojais, o tiksliau, tik su kai kuriais iš jų — su tais, kurie suteikia jai informacijos apie Richardo Vagnerio operą „Der Ring des Nibelungens". Būtent šios operos teksto dalis ir reikalinga Karin tam, kad išmoktų naujų savybių. Per visą žaidimą Karin gali aptikti aštuonias tokias dalis, o devintą tik tuomet, kai suras visas prieš tai buvusias. Senukas vardu Gepetto neišsiskiria su savo lėle nei dieną, nei naktį, jis naudoja ją ir mūšio metu tam, kad iškviestų magiją, todėl jo magiškų atakų pobūdį lemia lėlės... rūbai, kuriuos jam gali pasiūti specialus amatininkas. Tačiau jis gali tą padaryti tik tuo atveju, jei Gepetto suras ir atiduos jam pakankamai paslėptų kortų, kurių reikia ieškoti visame pasaulyje. Be paminėtų veikėjų, žaidime jums kompaniją sudarys pilvo šokių atlikėja Liučija, super herojus vardu Joachim, mokantis tapti šikšnosparniu, Rusijos princesė Anastazija su kamera, kurios pagalba ji daro monstrų nuotraukas ir išmoksta jų savybių, japonų samurajus Kurando, laukinis vilkas Blanca, ir, be abejo, pats Juri, vienintelis veikėjas, sėkmingai atkeliavęs iš pirmosios žaidimo dalies. Pagrindinė jo savybė — tai galimybė tapti nugalėtais monstrais, prieš tai absorbavus jų sielas (kiek primena Shang Tsungą iš Mortal Kombat, tiesa?). Iš viso galima surinkti apie 20 tokių sielų. Po tris sielas iš kiekvienos elementų stichijos — vandens, ugnies, vėjo, žemės, šviesos bei tamsos ir kelias „bonusines".

SKAMBESYS IR IŠVAIZDA

Žaidimo muzikinį takelį parengė tie patys kompozitoriai, kurių dėka pirmosios dalies garso takelis jau tapo klasika — Yoshitaka Hirota ir Yasunori Mitsuda. Antros dalies muzika galbūt neatrodo taip galingai, tačiau vis vien yra labai maloni ausiai. Nuo audringo techno iki klaikių vargonų, bei įstringantis pianino solo puikiai perteikia nuotaiką raktiniais siužeto momentais. Kaip vienintelį trūkumą čia galima būtų paminėti įvairovės stoką — ilgai užsibūnant kai kuriose vietovėse, tenka girdėti vieną ir tą pačią melodiją.

Žaidime puikiai padirbėjo aktoriai, beveik profesionaliai įgarsinę savo herojus. Kiekvieno herojaus balsas idealiai tiksliai atspindi jo asmenybę, charakterio būdą ir bruožus: Joachimas kalba kaip tikras senų laikų super didvyris, o Juri balsas perteikia jo vidinę sielos būseną — toks pat vienišas, piktas ant viso pasaulio, bet tuo pačiu metu ir sarkastiškas, galintis linksmai pajuokauti. Tas pats liečia ir kitus, ne pagrindinius žaidimo veikėjus, pavyzdžiui, Rasputino meilužė Veronica, laisvalaikiu mėgstanti žaisti sado–mazo žaidimus, stengiasi ne tik elgtis, bet ir kalbėti kaip tikra valdovė.

Iš visų žaidimo aspektų, pasikeitusių po pirmosios dalies pasirodymo, labiausiai pakito grafika. Ji visiškai atitinka šiuolaikinių žaidimų reikalavimus, ir autoriaus nuomone, yra viena geriausių tarp pastaraisiais metais pasirodžiusių RPG žaidimų. Žaidimo fonai ir veikėjai yra labai kruopščiai detalizuoti, o tam panaudota tekstūrų įvairovė tiesiog stulbina savo kiekiu ir kokybe. Ir nesvarbu, į kokį miestą nukeliausite, kiekvienas jų atrodys taip, kaip ir turi — Sankt Peterburgas atrodo kaip šalta Rusijos šiaurinė sostinė, lietingi Anglijos miestai irgi lengvai atpažįstami, o Florencijos fontanai tokie pat gražūs kaip ir tikrovėje. Besikeičiančios oro sąlygos ir gražūs

apšvietimo efektai nuostabiai papildo bendrą vietovių atmosferą. Ypač įspūdingai atrodo veikėjų veidai, kuomet juos perpildo emocijų kruša. Lūpų judesiai pokalbių metu visiškai tiksliai sinchronizuoti su žodžiais. Taip pat pagyrų vertas kameros darbas — kaip iš anksto suplanuotas (veiksmo scenose), taip ir tyrinėjimo metu.

Ir paskutinis dalykas. CG klipukų skaičius žaidime yra toks didelis, o veikėjų tarpusavio pokalbių yra tiek daug, kad žaidimas netilpo į vieną DVD diską! Taip taip, Shadow Hearts: Covenant atkeliauja pas mus, užimdamas masyvius 9 Gb vietos dviejose DVD diskuose. Diskus teks keisti daugmaž per žaidimo vidurį, kuomet veiksmas persikels iš Europos į Kylančios Saulės šalį.

VERDIKTAS

Ką gi galima pasakyti apibendrinant? O gi tai, kad Shadow Hearts frančizė tampa tokia pat garsi, kaip Final Fantasy arba Star Ocean, nė kiek nenusileisdama, o gal kai kur ir aplenkdama šiuos žanro gigantus. Shadow Hearts: Covenant yra tiesiog idealus RPG žaidimas, būtinas ne tik pirmos dalies gerbėjų kolekcijoje, bet apskritai visų gerų, kokybiškų RPG fanų. Žaidimas paėmė viską iš pirmosios dalies ir patobulino iki visiškos tobulybės — kovų sistema yra puiki, veikėjai, jų dizainas, asmenybės, savybių vystymo ypatumai yra stulbinantis, siužetas rimtai pretenduoja tapti geriausiu tarp 2004 metais išleistų žaidimų, o viso to pristatymas yra tiesiog aukščiausios klasės. Pirmą kartą per daug metų teko žaisti žaidimą, kurio siužetas, užduotys ir „kvestai" neatsibosta po 50 į jį įdėtų valandų. Vis nauji siužeto posūkiai, tiesiog milžiniškas kiekis „bonusinių" dalykų, kuriuos galima atlikti, kad taptumėte galingesnis — visa tai neleidžia atsibosti ir atsikvėpti. Dabar, paskutinį šių metų mėnesį, vienareikšmiškai galiu teigti, kad šis žaidimas man tapo didžiausia žanro staigmena šiais metais, galiausiai aplenkdamas mano reitinge ir garsųjį Star Ocean 3, ir Champions of Norrath, ir Phantom Brave. Dabar tiksliai žinau, ko aš ir kiti RPG gerbėjai lauks ateityje iš kompanijų Midway ir Nautilus... taip, eilinio Shadow Hearts tęsinio, tokio pat įdomaus ir kokybiško.

SIUŽETAS 98
Vienas geriausių siužetų tarp visų šiais metais pasirodžiusių žaidimų PS2 konsolėje.

GARSAS 94
Aktorių darbas, įgarsinant veikėjus, atliktas profesionaliame lygyje.

MUZIKA 88
Garso takelis kiek prastesnis nei pirmosios dalies, bet vis tiek nuostabus.

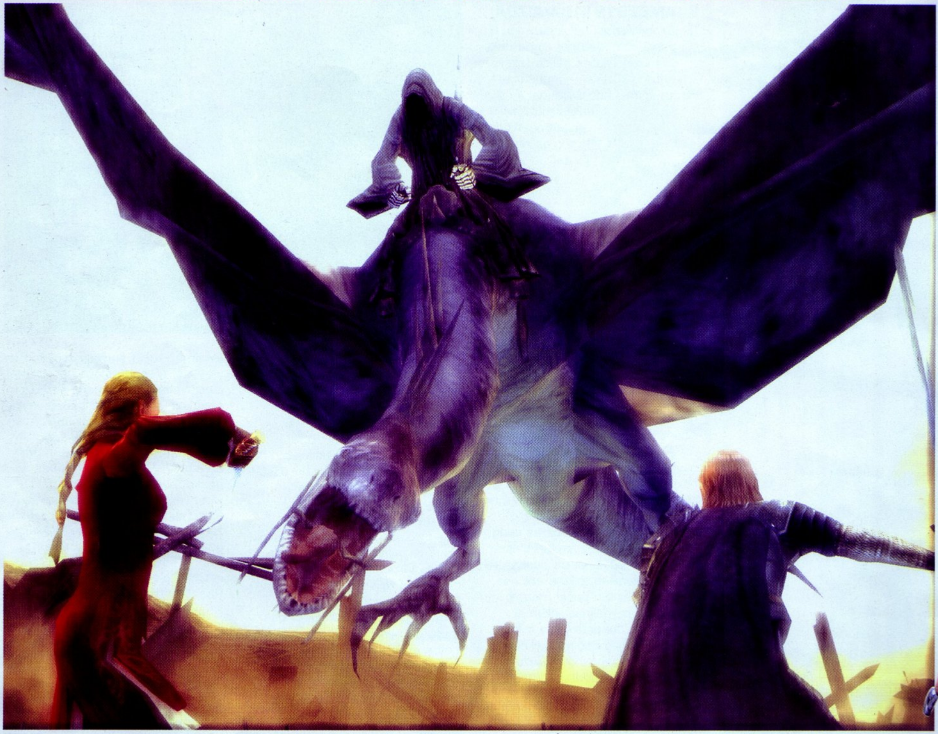
GRAFIKA 95
Realistiška veikėjų animacija, aukštas detalizavimo laipsnis, kokybiškos tekstūros.

VALDYMAS 90
Kai kuriems prireiks laiko, kad įvaldytų Nuosprendžio Žiedo sistemą ir išmoktų pataikyti į siauras zonas.

IŠVADA
Vienareikšmiškai geriausia požingsninė RPG šiais metais PS2 konsolėje.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
93



The Lord of the Rings: The Third Age

ĮSPRAUSTAS FILMUOSE

■ Kūrėjas: EA Games | Leidėjas: EA Games | Data: 2004-11-05 | Žanras: RPG

Didžioji Tolkieno Žiedų Valdovo trilogija jau praeityje, tačiau EA nebūtų EA, jei nesugalvotų kaip toliau bandyti pelnytis iš mega populiarios frančizės. Praėjus metams po paskutinės filmo dalies, EA konsolių žaidėjams siūlo RPG žaidimą pagal Lord of the Rings trilogiją.

Ryčka

Mintis, atrodo, nuostabi. RPG žanro žaidimai puikiai pasiteisino tokiose visatose, kaip Star Wars (KOTOR daugelio vertinimu tapo geriausiu praėjusių metų žaidimu) ar X-Men (naujojo Legends recenzija puikuojasi čia pat netoliese). Sutiksite, kad RPG galimybės plačiame ir pasakiškame Tolkieno Žiedų Valdovo pasaulyje yra išties viliojančios. Aš pats esu gan didelis šios serijos fanas (tiek knygų, tiek filmų bei žaidimų), ir išties laukiau šio žaidimo pasirodymo, tačiau kartu ir nerimavau, ir mano mintys pasitvirtino. Bėda ta, kad Third Age kurtas tik pagal filmų, o ne knygų licenciją (knygų licencija priklauso VU Games, kurie taip ir nesugebėjo iki šiol išleisti kokybiško Žiedų Valdovo žaidimo), todėl jis yra labai siauras ir tiesinis. Įsivaizduoju, žaidimo kūrėjų darbas turėjo būti labai sunkus — kurti RPG tokioje plačioje ir įdomioje visatoje, ir kartu turėti visiškai griežtus ir neperlaužiamus rėmus — tikra kančia.

PASKUI BROLIJĄ

Third Age siužetas, be abejo, glaudžiai seka įvykius filmų trilogijoje. Jei nematėte šių filmų, tikrai abejoju, ar verta toliau

skaityti šią recenziją ir ieškoti žaidimo — pirmiausia pasižiūrėkite trilogiją, aš palauksiu :). Na, o jei rimtai, tai nemanau, kad yra nežinančių, kas yra Žiedų Valdovas ir apie ką čia viskas sukasi. Žaidime veiksmas prasideda maždaug toje vietoje, kai susiformuoja Žiedo Brolija ir iškeliauja nešti galingiausiojo žiedo sunaikinimui į Mordorą. Jums tenka alternatyvi istorija — keliauti paskui Broliją, taip pat rinkti grupę veikėjų su savimi ir vykdyti vienokias ar kitokias užduotis, padedančias tikriesiems Žiedo nešėjams filme. Žodžiu, idėja panaši kaip Enter The Matrix, ir šioje vietoje kūrėjus galima pagirti. Žaidime rasime ne vieną vietą, sumaniai supintą su filmo siužetu ir papildančią jį iš kitų pusių, tačiau tai nelabai gelbėja — žaidimas eina per daug tiesiška linija, nesuteikdamas mums galimybių nukrypti, o tai, sutikite, RPG žaidimui yra tiesiog nuodėmė. Žinoma, kiekviename lygyje yra bent po keletą „kvestų", beveik visus juos įvykdote, keliaudami tiesine linija, ir nieko nereikia per daug ieškoti. Kaip papildomas „bonusas" prie pagrindinio žaidimo siūlomas ir Evil mode. Išties smagu, kad kūrėjai leidžia

stoti į priešingą barikadų pusę ir pasikauti už piktąsias jėgas, tačiau tai tėra eilės viena po kitos sekančių kovų kiekviename epizode, ir nieko daugiau.

O KUR HOBITAI?

Visą žaidimą mus veda Gendalfo balsas, pasakodamas istoriją ir įvykius, ragindamas keliauti, kovoti ir vykdyti užduotis. Mūsų kelionė prasidės Elfų miškuose, kur prie pagrindinio herojaus Berethoro (akis į akį panašus į Boromirą) prisijungs elfė Idrielė, vėliau dunadanas (filme Aragornas), nykštukas (Gimlio kopija) bei du Rohirimo kariai — mergina ir vyras. Štai šioje vietoje tyko pirmas RPG fanams trinktelintis smūgis — veikėjų žaidime TIK šeši, o apie jų įvairovę nėra net ką kalbėti. Skirtingi tik nykštukas ir elfė — visi kiti juk yra žmonės, tik kitų tautų. O kur burtininkai? O kur didieji ir galingieji entai (na, jie pasirodo per Perfect Mode atakas, tačiau labai jau paviršutiniškai)? Galiausiai — kur hobitai? Kaip galima sukurti žaidimą pagal Žiedų Valdovą, į jį neįtraukiant svarbiausių veikėjų, hobitų? Suprantama, kadangi šis RPG orientuotas į kovas ir tik į kovas, silpniems hobitams čia nelabai kas yra veikti, tačiau, mano nuomone, kūrėjai kažką tiesiog privalėjo su jais sugalvoti, bent jau įtraukti juos pačioje pabaigoje. Juk nepaisant griausmingų kovų tarp tūkstantinių armijų, Viduržemio likimą nulėmė būtent Frodas, o apie finalinę šio žaidimo lemti net nekalbėsiu — visiška tragedija ir filmo bei knygos subanalinimas. Nors anokia čia „paslaptis", vis tiek tik dėl jos neverta keliauti iki žaidimo pabaigos. Žodžiu, finale kausitės su pačia Saurono akimi — kaip jums toks „posūkis"? Tiesiog badysite ją kardais ir strėlėmis, kol užbadysite negyvai. Mano nuomone, — visiškas absurdas.

KOVŲ MONOTONIJA

Kaip jau minėjau, Third Age tikrąja to žodžio prasme yra „kovinis RPG". Absoliučiai didžiausią laiko dalį praleisite kovos režime, kaudamiesi su priešais. Priešų, laimei, yra kur kas daugiau variantų, nei mūsų veikėjų. Iš tiesų, būtent priešai ir yra varomoji žaidimo jėga, skatinanti stumtis į priekį. Beveik neabejoju, kad pradžioje pakovoję su orkomis, nenorėsite išvysti ir akis į akį susikauti su krūvomis goblinų, Uruk–hajų, wargų, ar su kraupiaisiais skraidančiais Nazgulais bei gremėzdiškais Mumakilais. Čia slypi didžiausias žaidimo žavesys, mat priešai sukurti artimai pagal savo antrininkus kine, ir labai įdomu stebėti jų atakas bei bandyti prisiminti, kaip jie elgėsi filmuose.

Third Age kovos yra požingsninės. Paprastai kovose dalyvauja trys mūsų komandos herojai, kuriuos galima bet kada sukeisti su likusiais nekovojančiais veikėjais. Kiekvienas herojus standartiškai RPG žaidimams turi savo gyvybės ir atakos taškus. Atakos taškai naudojami specialioms atakoms bei ypatingiems veikėjų veiksmams, kurių kiekvienas turi skirtingus. Pavyzdžiui, Idrielė, nykštukas ir Eodenas gali atlikti spirit veiksmus, Berethoras — lydership, Meovin turi vagies savybių, o dunadanas — įvairių lankininko įgūdžių. Atliekant kurią nors iš specialiųjų atakų ar veiksmų, veikėjas gauna tos grupės patirties, kurios pagalba mokosi kito veiksmo.

Visa ši sistema yra gan įdomi ir pradžioje tikrai užkabina, tačiau ilgainiui toks derinimas pabosta, o jo ir nereikia — žaidimą nesunkiame režime galima pereiti, kovojant vien tik ginklais. Žinoma, naudoti specialias atakas būtina — be jų neišgyvensime, tačiau aš tikrai pasigedau kitokių, nekovinių veiksmų svarbos. Kiek pamenu, būtina buvo panaudoti tik Berethoro Leadership savybę, neleidžiančią priešams jūsų veikėjų apsvaiginti, taip pat gyvybiškai svarbi yra Idrielės spirit apsauga, prikelianti iš numirusių. Labiausiai vis tiek norisi prikibti prie to, kad žaidime nėra burtininkų. Juk lygiai kaip su elfais, nykštukais ir žmonėmis, galėjo įkišti kokį burtininkų klasės veikėją — tikrai nebūtų perlaužę filmo rėmų. Tiesa, keliose žaidimo vietose galime trumpam valdyti patį burtininką Gendalfą ir kitus Brolijos narius (Aragorną, Legolasą, Gimli) bei dar porą filmo veikėjų, tačiau tuo viskas ir baigiasi.

VIDURŽEMIO GĖRYBĖS

Jei stumtis žaidimu nepaskatins kovos su naujais priešais ir kelionės naujomis vietovėmis, „užkabinti" kaip ir kituose RPG žaidimuose gali daiktų rankiojimas. Tradiciškai žaidimo eigoje dėžėse, specialiose žaidimo vietose randame ar iš priešų iškovojame naujus geresnius ginklus, šarvus, aprangą, amuletus ir kitas gėrybes. Nauji daiktai pagerina veikėjų statistikas (jų, beje, irgi labai nedaug — tik penkios kategorijos), suteikia įvairių efektų kovoje bei pakeičia jų išvaizdą, kas išties gražu ir malonu.

BEVEIK FILMAS

Didžiausią įspūdį žaidimas palieka, kaip ir reikėjo tikėtis, savo vaizdais ir garsais. Besikeičianti veikėjų išvaizda išties puiki, animacija labai sklandi, specialiųjų atakų ir kitų veiksmų efektai kovų metu gražūs. Be to, žaisdami atrakinsime ir peržiūrėsime daugiau nei 100 sumaniai sumontuotų ir įgarsintų kino epizodų, lydinčių mūsų herojus ir paaiškinančių siužetą bei supažindinančių su žaidimo pasauliu. Žinoma, nežinantiems šios istorijos epizodai nepadės, tačiau mačiusiems filmus jie pasirodys tikrai įdomūs, be to, tarp jų tikrai yra filmuose nematytų vaizdų.

Garsas žaidime nuostabus. Labai malonu vėl išgirsti mus lydintį Gendalfo (aktorius Ian McKellen) balsą, o kitų veikėjų įgarsinimas taip pat atliktas profesionaliai. Čia EA, kaip visuomet, išlaiko aukščiausią kokybę. Na, o dėl žaidimo muzikos net nebuvo jokių abejonių, kad ji skambės puikiai — juk tai tos pačios visuose trijuose filmuose skambėjusios melodijos.

Lord of the Rings: Third Age vienareikšmiškai įvertinti sunku. Iš vienos pusės norisi kūrėjus kaltinti pelno vaikymusi ir perdėtu frančizės išnaudojimu (negi neužteko trijų žaidimų pagal filmus?), iš kitos pusės šis žaidimas tikrai sužavi, ir labai malonu pergyventi daugelį jau pamirštų filmų akimirkų bei pasižiūrėti į šią didingą istoriją kitu kampu. Tačiau visiškai žaidimas neįtiks niekam: RPG fanai čia pasiges įvairovės ir platumo, o Žiedų Valdovo fanai jausis nuskriausti, neišvydę vieno ar kito galbūt laukto dalyko ir perdėm tiesmukiškai perteikto pasaulio.

SIUŽETAS 70
Paralelinė filmui istorija, kurią daugiau išgirstame, o ne patys pergyvename. Viskas užgožta kovomis, kovomis ir dar kartą kovomis.

GARSAS 92
Gendalfo ir kitų herojų balsai malonūs, o efektai kovų metu išties „galingi".

MUZIKA 93
Tiesiai iš filmų. Žinoma, per ilgą žaidimo laiką reikėtų daugiau skirtingos muzikos, bet iš „rėmų" neišlipsi.

GRAFIKA 88
Puiki animacija ir efektai, daugiau įvairovės nepakenktų.

VALDYMAS 87
Greitai pagaunamas, paprastas ir patogus.

IŠVADA
Už šį darbą kūrėjus galima ir girti, ir peikti, ir guosti. Tinkamiausias, manau trečiasis variantas, nes, mano nuomone, turėdami ne tik filmo, bet viso Tolkieno Žiedų Valdovo pasaulio teises į laisvę, jie būtų padarę nuostabų RPG žaidimą. Dabar turime tenkintis tiesine kovine filmo RPG kopija.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
73

Sly 2: Band of Thieves

VAGIŲ MIESTAS

Kūrėjas: Sucker Punch | **Leidėjas:** SCEE | **Data:** 2004-10-29 | **Žanras:** veiksmo

Vaikai, eikit į mokyklą. Nepradėsime skaityti pamokslų, bet pats gyvenimas įrodė, jog išmoktos pamokos lieka žmonių atmintyje ir daugiau ar mažiau įtakoja jų tolimesnę veiklą. Įvairiausios dvidešimt pirmojo amžiaus pagundos, kurių didžiausia visada buvo ir bus pinigai, neretai pakiša koją vidiniam tobulėjimui, skatina iš tų pamokų bėgti. Bet tie, kurie sugeba atsispirti, vėliau lieka apdovanoti.

Žygis

Iš tiesų, gali pasirodyti, kad mano kraujyje per daug kofeino ar man trūksta vitaminų, bet įvadinės eilutės turi didelę prasmę, ir meldžiu, kad visi žaidimų kūrėjai tai suprastų. O dabar su dideliu džiaugsmu galiu pranešti, kad tokių skaičius vis auga, o žaidimas, kuriam skiriu šias eilutes — vienas iš „supratingųjų" kūrybos vaisių. Malonu stebėti, kaip kūrėjai įsisavina visą kritiką ir tęsinyje...ne, ne tik ištaiso klaidas, o jas ištaisę, užtaiso žaidimą šviežiu paraku ir tuomet šaudami pataiko tiesiai į dešimtuką.

Visų pirma, prisiminkime, kas yra tasai Sly, kadangi neabejoju, jog yra nemažai žaidėjų, pasimetusių žinomų pavadinimų sūkury ir neišbandžiusių stebuklingos šios naujagimės serijos pirmosios dalies. Sly - tai meškėnas vagišius. Beje, teigiamas personažas (bent jau dalinai), išsiskiriantis gudrumu, išradingumu ir miklumu. Jis pats kilęs iš garsiausios pasaulyje vagišių šeimos, todėl sėlinti nepastebė-

tam bei nukniaukti daiktus jų savininkams tiesiai iš panosės, jam nėra sudėtinga užduotis.

Pirmojoje dalyje jis turėjo sąjungininkus — Bentlį ir Murėjų. Vėžlys Bentlis — tai komandos smegenys, strategas ir kompiuterių ekspertas. Hipopotamas Murėjus, tuo tarpu, yra smogiamoji jėga. Ir kokia laimė, kad dabar šie sąjungininkai antrojoje dalyje virto pilnaverčiais veikėjais, kuriuos žaidėjas galės drąsiai valdyti. Jau vien dėl to žaidimas išsiplečia bene tris kartus, nes personažai totaliai skirtingi. Taigi turime išties šaunią vagišių komandą.

Žinoma, žaidimo pasaulyje vyksta kažkokie neramumai, jei į pagalbą kviečiamas žaidėjas. Pasirodo, jog pirmojoje dalyje nugalėtas mechaninis paukštis Clockwerk buvo išrinktas dalimis, ir dabar Klaww gauja naudojasi jomis, kad įgyvendintų kažką negero. Žinoma, jūsų vagišių komanda stos į kovą, kad sunaikintų tą blogį kartą ir visiems laikams.

Madingų detalių neatsisakyta, tad tikriausiai niekieno nenustebinsiu atskleisdamas, jog žaidime bus miestas, kuriame galėsite laisvai klajoti. Galbūt netrukus tai taps žaidimų standartu, tačiau kol kas tai mažesnioji žaidimų dalis, norinti pasipuikuoti. Ir drąsiai galiu teigti, jog tai suveikia sėkmingai — prisiminkime GTA 3, nuo kurio viskas ir prasidėjo, tuomet Jak 2 ar Spider Man 2. Prie šio „didenybių" sąrašo drąsiai galime prirašyti ir šią naująją Sly dalį.

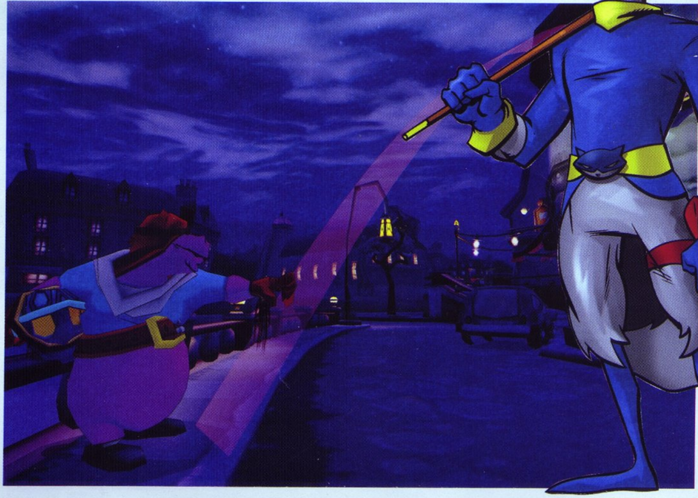
Užduočių įvairovė ir išradingumas tiesiog stulbina. Pagrindines užduotis papildo pašaliniai „kvestai", suteikiantys žaidėjui ne tik pasirinkimo laisvę, bet ir paįvairinantys žaidimo procesą. Visos užduotys be galo juokingos ir nematytos, neregėtos, su karts nuo karto įterpiamais mini žaidimais.

Finansų politika taip pat išsiskiria originalumu, ir privers išnaudoti žaidimo metu įgytus įgūdžius. Smulkias monetas gausite sudaužę tam tikrus aplinkos objektus ar nugalėję priešus, tačiau jei laikote savo padoriu vagišiumi, ši smulkmė neturėtų jūsų traukti. Daugiau pinigo prasimanyti galėsite savo amato dėka — tas pats kišenvagiavimas gatvėse atneš neblogų rezultatų. Kartais nukniauksite ne pinigus, o kokį nors daiktą, kurį galėsite vėliau parduoti. Jei pasitikite savo jėgomis ir manote, jog net kišenvagio profesija jums per prasta, galite imtis rimtesnio grobio. Lygiuose rasite gerų ir vertingų daiktų, kuriuos galima bus pakelti ir išsinešti. Bet bėda, o kartu ir iššūkis, yra tai, jog tas grobis lengvai dūžta ir užtenka vieno smūgio, kad prarastumėte tai, ką turėję. Šioje vietoje žaidime

atsiranda ir stealth motyvų — reikės surasti kelią, kuriame nesusidurtumėte su piktai vagišių atžvilgiu nusiteikusiais sargais. Kiti tokie daiktai netgi turi savaiminio susinaikinimo apsaugos sistemas. Taip atsargus tykinimas bus paaštrintas vis senkančio laiko prieskoniu. Be abejo, nuo to, kiek pastangų reikia įdėti į vagystę, daugiau mažiau priklauso daikto vertė, tad geri įgūdžiai atsipirks gerais pinigais.

Pinigai į žaidimą įveda RPG elementų — už juos galėsite pirkti naujus įgūdžius savo veikėjams. Taip pat įgūdžius gausite, surinkę visus kiekviename lygyje esančius butelius su rašteliais viduje. Įgūdžius naudoti galima užpildžius specialų stulpelį, o tai išlaiko gerą balansą viso žaidimo metu.

Patobulinta pirmosios dalies sveikatos sistema antrajai suteiks daugiau veiksmo ir pagreitins žaidimo procesą. Tai gyvybės stulpelis, kuriuo gali pasigirti tiek pagrindiniai veikėjai, tiek priešai. Pirmojoje dalyje žūdavote nuo vieno smūgio, o dabar būsite paleisti nuo visiško įsitempimo pančių, ir tai labai šaunu, kadangi lygiai kur kas didesni ir užduotys savo mastais meta didesnį iššūkį. Mirties sistema irgi pakeista, tad iškart nemirsite, patekę į vandenį ar pan. Tiesiog prarasite dalį gyvybių ir tiek. Mirtis taip pat nėra tokia baisi, nes kūrėjai pasinaudojo neįprasta GTA idėja — tiesiog sugrąžinti žuvusį žaidėją į tam tikrą vietą ir ten tęsti žaidimą.



Individualumu labai išsiskiria lygių bosai. Negana to, kad jie visi yra pilnaverčiai veikėjai, (t.y., turi savo ryškų personažo charakterį), dažnai net gauname su jais pabendrauti prieš lemtingus susidūrimus. Kovos vėlgi nebus tradicinės. Net kovojant su bosais, lauks tokios užduotys, kaip persekiojimas ar būtinybė nuo boso nukabinti raktus. Meškėno jėgos įvertintos sėkmingai ir jis, esant galimybei pasinaudoti savo gudrumu, būtinai tai padarys. Supermenais netampama. Supermenais gimstama. O kadangi Sly — ne Supermenas, tai jis tokio ir nebandys pavaizduoti.

Techninė žaidimo pusė buvo sveikintina pirmojoje dalyje, tačiau dabar ji ištobulinta kiek tik įmanoma! O skirtumą pajus kiekvienas. Pradedant nuo kur kas detalesnių aplinkų, nuostabių veikėjų modelių, baigiant užtikrintai besilaikančiu vienodu kadrų kaitos greičiu. Viskas švaru ir slysta lyg per sviestą. Ir tai galima sakyti ne vien apie grafiką, kadangi garsas taip pat užimtų aukštą poziciją, palyginus su kitais žaidimais. Įgarsintojai savo darbą atliko tiesiog tobulai, o tuo viskas ir pasakyta. Retam žaidime taip būna, bet čia tiesiog nėra prie ko prikibti. Muzika nuotaikinga ir aukšto lygio, keičiasi pagal veiksmą bei herojaus poziciją. Garsinės aplinkos dėka, žaidimas yra GYVAS.

Džiugu, be galo džiugu, kad žaidime be visų techninių įmantrybių, kurios, be abejo, taip pat paliko gilų įspūdį, jaučiama paprasčiausia kūrėjų meilė ir visiškas atsidavimas savo darbui.

Žaidimą galima traktuoti kaip gyvenimo pamoką kitiems kūrėjams, nes Sucker Punch sukūrė tokį tęsinį, kokio niekas net nesitikėjo. Antroji dalis ne tik pakartojo pirmosios geriausius akcentus, bet ir pridėjo tiek daug naujovių, kurios savo tobulumu tiesiog verčia iš koto.

SIUŽETAS 95
Tokia intriguojanti ir originalia istorija retas žaidimas gali pasigirti.

GARSAS 99
Įgarsinimas - tobulas. Tiesiog tobulas. O viso žaidimo apipavidalinimas - be priekaištų.

MUZIKA 98
Garso takelis nepaprastai šaunus ir dar kinta pagal veiksmą.

GRAFIKA 95
Stilinga ir kokybiška. Nusiimam kepures...

VALDYMAS 90
Be abejo, išlaiko viso žaidimo lygį, nes, kaip žinia, šaukštas mazuto... ;]

IŠVADA
Visapusiškai kokybiškas žaidimas, apjungiantis begalę žanrų, didžiausią krūvą originalių idėjų bei nepriekaištingą techninį atlikimą. Ilgas darbas atsipirko. Gavome pilnai subrandintą kūrinį, kurio vardą drąsiai galime įrašyti tarp geriausių nuotykių žaidimų.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
94

Crash Twinsanity

ARKADINĖ PASAKA

■ **Kūrėjas:** Traveller`s Tales | **Leidėjas:** Vivendi | **Data:** 2004-10-08 | **Žanras:** platforma

Atrodytų, kokių gražių salų, pasakiškų pasaulio kampelių galėtume atrasti. Kiek krioklių, kvepiančių gyvybe pievų, miškų slepia atokiausi žemynai. Juose ištisus amžius gyvuoja įvairiausi žvėrys, paukščiai, vabzdžiai ir nė vienas jų nė neįtaria, kad plačioje visatoje dar gali atsirasti tokių šuniškų niekšų, trokštančių sunaikinti visą žemę. Taip taip ir kaip visada, pagrindinis herojus imsis tvarkyti reikalus, tačiau... Šį kartą niekdariai stipresni už pasakiškąjį herojų...

Dante

Ir taip, regis, Traveller's Tales tęsia Naughty Dog pradėtus darbus ir, kaip galima spręsti iš rezultatų, nemažiau sėkmingai! Turbūt besidomintys jau žino, kad taip pat ir Spyro žaidimai užrašyti šios firmos sąskaitoje. Sutinku, net ir šį kartą Crash'as pasirodė nepakankamai blizgančiai, kad nukonkuruotų naujus konsolių gigantus: Ratchet and Clunk: Up Your Arsenal ir Jak 3, bet, kad ir kaip būtų keista, žaidime matoma ryški pažanga.

TEN IR ATGAL

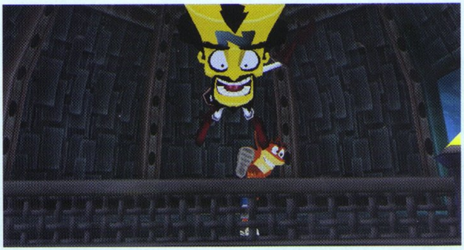
Praėjus lygiai trims metams po paskutinės Crasho dalies (The Wrath of Cortex), ledo luitas, kuriame buvo įkalintas Cortexas su savo blogio kauke, ištirpo ir niekdarys vėl sumano susigrumti su Crashu. O jis tuo tarpu atlieka labai svarbų ir rimtą „darbą" — tvirtai įsikandęs sportbatį, knaisiojasi po paplūdimio smėlį! Cortexas, sustingdęs jo sesę, persirengia jos drabužiais ir atkreipia Crasho dėmesį. Taigi, Crashas pasileidžia paskui Cortexą į jo paspęstas pinkles... Čia Crasho laukia visi jo seni draugai (turiu omeny visų praeitų dalių

lygių bosus). Netrukus, susigrūmus su vienu iš jų, didžiausi priešai — Crashas ir Cortexas įkrenta į uolą. Čia ir prasideda beprotiški pasiridenimai pavojingais tuneliais, kovos su paslaptingais robotais ir naujųjų priešų prisistatymas. Pasirodo, būdamas mažas vaikas, Cortexas turėjo du paukščiukus, su kuriais be paliovos atlikinėjo eksperimentus. Galiausiai juos kažkur išdangino ir štai, jie čia ir trokšta keršto. Jie valdo gana dideles priešų, tiksliau, robotų ir įvairių mechanizmų pajėgas, todėl Crashas ir Cortexas nutaria susitaikyti ir kurį laiką talkinti vienas kitam. Taip, gana įdomu, bet matyta bent 10 kartų... Tas pats buvo ir Jak and Dexter žaidime, ir Ratchet and Clunk, ir DMC2, ir daugelyje kitų. Ką gi, tebūnie.

TREČIOJI DIMENSIJA

Ir taip Crashas su Cortexu pradeda savo žygį. Netrukus Cortexas papuola į indėnų genties rankas, ir čia Crashas turi jam padėti, po ko jūsų laukia ilga ir įvairi ekskursija po šiltą ir gyvą salą. Kiek vėliau būsite nukelti į didžiulį ledkalnį, kuriame praleisite tikrai nemažai laiko. Paskui Cortexas sumano susirasti savo sesę Nina Cortex. Kad jis įgyvendintų šią mintį, tenka nukeliauti į visų „blogiukų" mokyklą, kurioje jūsų lauks gana smagūs ir juokingi lygiai. Ir galiausiai, nuotykiai trečioje dimensijoje, kur gausite lemiamą progą susikauti su žaidimo niekdariais...

Bendrai paėmus, visą žaidimo pasaulį galima būtų išskaidyti į keturias dalis: Crasho sala, Cortexo ledkalnis, Blogio mokykla ir trečioji dimensija. Kiekvienas lygis yra gana savitas ir patrauklus, tačiau nė vienas jų neatliktas tobulai. Na, tarkim, sala — gražu, interaktyvu, stebuklinga. Atrodytų, kūrėjai viską apsvarstė ir sukūrė gan patrauklią pasaką, tačiau labiau patyrusio žaidėjo akis iš karto pamatys, kad čia viskas pakankamai dirbtina, o tai tikrai nežavi. Dar iki šiol pamenu, kaip atrodė Jak and Dexter pasaulis — visas gyvas, tarsi alsuojantis kartu su jumis, visur žmonės, norintys jūsų pagalbos, džiunglės, miškai, meistriškai sujungti į vieną visumą. O čia viskas perdaug paprasta ir elementaru. Norėtųsi kažko daugiau, tikrai...

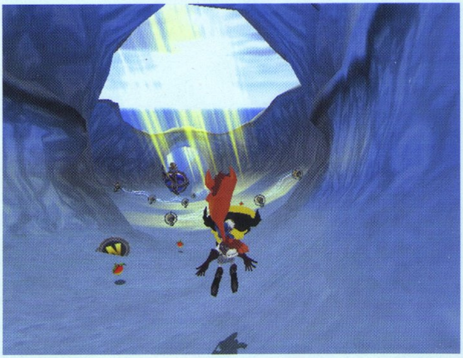


VISRAKTIS

Labai pradžiugino keletas naujovių. Pirmoji — jau minėtieji nauji veikėjai. Dabar, kai atsibosta Crashas, iš karto gauname Cortexą, kai pabosta šis — jo sesę, o pastaroji yra tikrai naujas, pribloškiantis ir niekaip nepabostantis personažas.

galėsite tiesiog sviesti ten Cortexą, kuris darys viską, kad tik padėtų jums. Taip pat galėsite mesti jį į tą pusę, kur gausu priešų. Visus iššaudęs, jis grįš pas jus. Atrodytų, viskas tiesiog nuostabu, bet ir čia kūrėjai sugebėjo privelti keletą nesusipratimų.

Tiesa, vos nepamiršau! Jeigu prisimenate, ankstesnėse dalyse jums talkino Crasho sesė, kadangi čia jos nebus, todėl Crashas sugalvojo naują keliavimo sniego šlaitu žemyn būdą. Cortexas! Crashas tiesiog užšoka ant



O dažniausiai Crashas veiks su Cortexu vienu metu. Ta prasme, Crashas tiesiog tempsis paskui save prie kristalo „prilipusį" Cortexą. Taip abu personažai galės atlikti kombinuotus smūgius ir talkinti vienas kitam. Jei, tarkim, nepasieksite kokios nors platformos,

Cortexo nugaros ir čiuožia sniegu žemyn, aukštai ore jį vartaliodamas tarsi snowbordo lentą, o kai reikia čiuožti per turėklus, Crashas tai daro Cortexo tarpkoju;). Na, galbūt ir ne visiems priimtinas būdas, bet veiksmingas.

Tačiau, kaip jau minėjau, didžiausią įspūdį palieka Nina Cortex. Tai pusiau robotinė mergina, savo veiksmais primenanti Crashą. Bet ji turi ir vieną labai ryškų privalumą — jos rankos galės ištįsti iki neregėto ilgio. Naudodamasi jomis, Nina galės pasiekti bet kokiame aukštyje esančią platformą. Džiugu, kad visi Crasho judesiai čia išliko, tik jo ginklų žaidime nebėra. Žinoma, šioje situacijoje iškart skuba talkinti Cortexo personažas, turintis plazminį ginklą, bet vėlgi — jis tik vienas. Viso šito tikrai maža! Negaliu patikėti, kaip kūrėjai sugeba taip pasidarbuoti, kad žaidime vis jaučiama judesių, ginklų ar daiktų stoka, kai tuo tarpu kiti platforminiai žaidimai jau pažengę į neįtikėtiną lygį. Kūrėjams tikrai derėtų susimąstyti...

PASAULINĖ BETVARKĖ

O dabar pats laikas aptarti priešus. Jų bus taip pat ribotas skaičius. Tiesiog negalėjau patikėti savo akimis, kai žaidime netgi keliolika kartų sutikdavau tuos pačius blogiukus. Kautis su tomis pačiomis vienodai menkai išsivysčiusiomis būtybėmis atsibosta, bet čia pat pateikiami lygio bosai. Hm, taigi kūrėjai šioje srityje tikrai pasistengė. Bet vėlgi, kad ir kaip įspūdingai ar įdomiai atrodytų kovos, jos tokios lengvos, kad net nebeįdomu žaisti. Besikaudami prieš daugelį jų, iš įpročio ieškosime kokių nors loginių sprendimo variantų, tačiau nė nenutuokdami, kad bosą įveikti taip pat lengva, kaip iš mažo vaiko atimti saldainį.

Taip pat nenorėčiau praleisti ir kovų bei kitokių susidūrimų su priešais. Visų pirma, čia bus labai daug dėžių su užrašu Nitro. Tai

bus pačios pavojingiausios dėžės žaidime, nes prie jų prisilietus jūsų žaidime nebeliks nė kvapo, net jeigu turėsite visas Aku Aku kaukes. Būtent todėl tai gali būti neblogas ginklas prieš priešininkus. Taip pat TNT dėžės šioje dalyje jau detonuojamos ir per nuotolį. Visi kiti aplinkos veiksniai yra panaudojami blogiukų nenaudai. Bet dažniausiai tiesiog susikausite su jais akis į akį, kas tikrai nereikalauja kokių nors specifinių žinių.

O lygių užduotys vėlgi bus standartinės: pereidinėti kliūtis, bėgti nuo ko nors, padėti kitiems, kol jie bėgs nuo kažko ;), arba tiesiog laisvai paklajoti, berenkant įvairiausias gėrybes. Dėžės čia beveik tos pačios, kaip ir visa kita lygių atributika. Tiesą sakant, yra kiek naujovių, bet visos jos nežymios.

O TAIP PAT...

Dar žaidime rinksite įvairiausių spalvų kristalus. Kiek vėliau jie bus naudojami peržiūrėti filmukams, koncepciniams piešiniams bei kitoms galerijoms. Bėda ta, kad šie deimantai labai dažnai yra užslėpti netgi labai sunkiai prieinamose vietose, todėl tikrai ne visi sugebės visą žaidimą pereiti 100%, turint omeny, kad tam reikės daug uolumo ir kantrybės. Taip pat gausite progą peržiūrėti naujausio Spyro žaidimo treilerį ir netgi sutikti patį Spyro! Deja, valdyti jo negalėsite.

Didesnių pasikeitimų sulaukėme grafikos ir muzikos srityse, kas tikrai džiugina. Dabar viskas ganėtinai gražu ir labiau primena pasakišką ir labai intriguojantį žaidimuką, negu gryną platformą. Taip pat labai patiko ir muzikinis fonas. Tai tikrai pagirtina, juolab, kad kūrėjai sugebėjo kažkada labai seniai girdėtas melodijas remiksuoti ir tikrai idealiai pritaikyti prie žaidžiamo lygio.

Tai štai, po tiek laukimo Crashas sugrįžo. Nors ir neblizgančioj formoj, bet atjaunėjęs, patobulintas ir pripildytas naujų, smagių pokštų bei humoro. Esu beveik įsitikinęs, kad nukonkuruoti Jak 3 arba naujausios Ratchet and Clank dalių jam nepavyks, bet jis tikrai yra savotiškai geras, patrauklus ir linksmas. Iš tikrųjų rekomenduočiau seniems ir ištikimiems Crasho fanams, o visiems kitiems, kurie nori 100% kokybiško gaminio, patariu laukti minėtųjų hitų...

PIRMAS ĮSPŪDIS 74
Miglota ir skurdu.

GARSAS 81
Kokybiškas ir patvarus.

MUZIKA 91
Tikrai labai stipri žaidimo pusė.

GRAFIKA 84
Nieko blogo.

VALDYMAS 71
Kartais tiesiog veda iš proto.

IŠVADA
Tai tikrai nėra blogas žaidimas, priešingai, ganėtinai geras ir patrauklus, tačiau neužbaigtas ir iki galo nenušlifuotas. Šį balą duosiu kartu ir kaip paskatinimą, juolab, kad pabaigoje aiškiai atskleidžiami planai dėl tęsinio...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 83

Ghost Recon 2

ANTROJI "VAIDUOKLIŲ" ŽVALGYBA

Kūrėjas: Ubisoft | **Leidėjas:** Ubisoft | **Data:** 2004-11-26 | **Žanras:** FPS

Pasaulį ištiko grėsmė, gali net kilti branduolinis karas. Ir šaunieji „vaiduokliai" yra siunčiami už priešo linijų, kad sutramdytų beįsisiautėjančią karo mašiną.

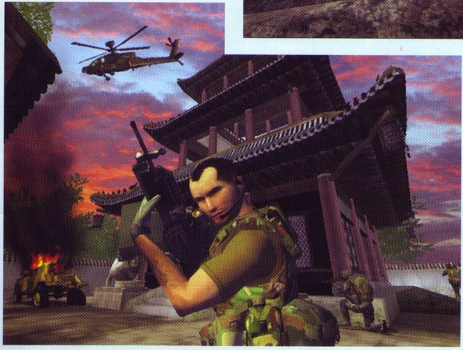
Marčius

Ištisi metai bado, netvarkos, apsileidimo sujaukė Šiaurės Korėjos žmonių gyvenimą. Viskas prasidėjo vyriausybei nukreipus milijardus kariniams reikalams. Šalies infrastruktūra, žemės ūkis sugriuvo visiškai. Š. Korėjos vyriausybė neišgali susitvarkyti su šalį užgriuvusia tokia problema ir yra priversta prašyti paramos iš kitų tautų. Šiaurės Korėjos kariuomenė į tokią vyriausybės politiką sureaguoja labai greitai, pamatę jog jų galia yra tiesiog švaistoma. Jie susivienija, o jų vadu tampa generolas Jungas, kuris pareiškia, jog „išdavikai ir kapitalistai" neturi jokios teisės parduoti „Š. Korėjos gyventojų orumo". Jungo kariuomenė veikia greitai ir užtikrintai — pašalina visas atskilusias karines grupuotes ir mobilizuoja visą Š. Korėjos milžinišką kariuomenę. Jungas tampa šalies valdytoju. Vyriausybė bijo ir nenori velti savo šalies į jokį karinį konfliktą, bandydama nuslėpti faktus. Bet, deja, nuotraukos, padarytos iš palydovo, parodo visą tiesą. Pasaulis sunerimsta. Jungui suvienijus visą savo galią, situacija tampa vis nestabilesnė. Neaišku pasidaro kur, kaip ir kada jis gali panaudoti savo atominį arsenalą. Kyla grėsmė kaimyninėms šalims. Vietinė vyriausybė jau neturi kur trauktis ir prašo pagalbos iš kitų tautų, kad kas nors būtų daroma. Jiems likus neutraliems, JAV, Britanija, Vokietija, Prancūzija ir kt. siunčia karines pajėgas „Ghosts" į Š. Korėją, kurių misija yra labai paprasta: sustabdyti generolo Jungo karo mašiną, kol jo ambicijos neįpainiojo viso regiono, o galbūt ir viso pasaulio į atominį karą.

Žaidime, kaip jau ir supratote, vykdysime tam tikras užduotis Šiaurės Korėjoje, kitaip tariant misija po misijos pergalės link, tam ir yra skirtas Campaign. Aišku, kūrėjai buvo labai nuovokūs ir mums suteikė šansą jas dar kartą pereiti, be jokio pagrindo, tiesiog „for fun". Paįvairinimas tas, kad jas galėsime atlikti trim skirtingais būdais: Mission (kaip ir campaign'e); Fire Fight (visus išžudydami); Lone Wolf (sėlindami vieni, lyg kokie James Bond'ai, tik vilkėdami kareivio aprangą :)). Jei jaučiatės nepasiruošę karui, galėsite apsilankyti Training'e, ten būsite visko išmokinti. Ir galiausiai multiplayer režimas, skirtas žaisti per Internetą. Kūrėjai giriasi, kad vienu metu net iki 16 žaidėjų galės „skersti" vieni kitus!

Prisipažinsiu, pirmasis įspūdis buvo išties neblogas: graži grafika, gamtovaizdis kažkuo primine Vietnamą ar link Japonijos nusidriekusias salas, būrio nariai atrodė išties nusiteikę karui. Bet su kiekvienu 5 minučių laiko tarpsniu tas susižavėjimas blėso ir blėso, kol supratau, jog kūrėjai atradę išties puikų scenarijų, nesugebėjo jo paprasčiausiai perkelti į trimatį pasaulį.

Visų pirma į akis krenta priešininko DI. Įspūdis toks, jog pas juos akyse yra įrėminti žiūronai. Nesvarbu, koks tai atstumas būtų, jei tarp žaidėjo ir priešo atsiranda nieko nekliudoma tiesi linija, jis į tave kaip mat pradės pilti ištisas apkabas kulkų. Aišku, išimčių būna misijos



pradžioje, kai dar jie atseit nieko nežino apie mūsų viešnagę. Ne vieną kartą žuvau kovos lauke, taip ir nesupratęs iš kur mane čia taip „sega". O kartais jie išnyra ir stovi, stovi tol, kol negauna kulkų porcijos. Tiesa, vos nepamiršau paminėti jų elgsenos, būtent gavus minėtas porcijas švino. Tie korėjiečiai tikri akrobatai, sugeba gerokai iššokti į orą ir dar porą kartų pasisukalioti, jau būdami negyvi (pavyzdžiui, gavę kulką į kaktą). Kiekviena kulka tampa lyg viską bloškianti jėga, o priešininkai lyg pūkiniai žaisliukai, nesveriantys 1kg. Dar galima būtų paminėti DI orientaciją kovos lauke, tikrai

neskaičiavau ir neregistravau kiekvieno jų padaryto judesio, bet jau pirmojoje misijoje pastebėsime vieną dalyką: jie įstatyti į bėgius, lyg traukiniai, įvykus tam tikriems veiksmams ar tam tikru laiku, jie atkeliauja į tam tikrą vietą ir atlieka tam tikrus veiksmus. O tai daro žaidimą monotonišku, lyg minėtų bėgių principas, kuriais iš dalies jūs patys riedat. Žaidžiant pirmą kartą, mums viskas netikėta ir nauja, mirštam, darom „restart mission". Antrą kartą, einant per tas pačia vietas, daugmaž žinom,

kur, kas išlįs ir kur pavojai tyko, jei ir tada mirštate, trečias kartas būna tiesiog pasivaikščiojimas, žinant kur ir kada priešas išlįs, į kur jis žiūrės ir kiek jis bus pavojingas. Išvada tokia: DI tikrai žemas.

Kalbant apie žaidimo „bug'us", tikrai man būtų nuodėmė nepaminėti ištikusio tokio žaidimo „šposo": kovos lauke lydėjau kareivį, ant kupros nešantį prieštankinį — reikėjo tam tikrai misijos užduočiai atlikti, be kurios paprasčiausiai žaidimas nesitęs. Beeidamas jis dingo! Prasmego skradžiai žemę! Radaras jį rodo besitampantį iš šono į šoną, ten kur jo nėra. Ir misiją teko eiti iš naujo. Tai ar verti kūrėjai pagyrimo už štai tokius antgamtinius reiškinius? Bet tai dar ne viskas. Atsigulkit ir paspauskit į kairę ar į dešinę, kad mūsų herojus šiek tiek

pasikreiptų į tą pusę. Manau, pastebėsite jo ginklo pasisukimo kampą, nors taikinys rodo, jog šausime tiesiai, taip ir yra! Šautuvas „žiūri" akivaizdžiai į šoną, o kulkos lekia tiesiai :). Dar galėčiau vardint ir vardint trūkumus, bet jau atsibodo, jei atvirai, ir žurnalo vietos gaila.

Kai kurių misijų pradžioje pasirinksime ginklus, o kai kurių ne, nes taip tikriausiai užsigeidė kūrėjai :). Pačių ginklų čia vidutiniškai: M4A1, M16/M203, M16 SPR ir kt. Jei

baigsis kulkos, be abejo, galėsime pasinaudoti gulinčio priešo „kalašu". Gaila, bet ir jie atrodo „popsiškai", o ypač jų garsas. Kulkų švilpimas primena užtrauktuko segiojimą, pats ginklų pokšėjimas išvis, nekomentuosiu. Aišku tai, kad ir ties garsais kūrėjai galėjo labiau pasistengti. Na, štai su grafika šiek tiek geresni reikalai: detalūs medžiai, kalnai, kareiviai ir t.t... Ypač gerai atrodo tekstūros, sodrios, gražios spalvos padaro vaizdą televizoriaus ekranuose išties neblogą. Bet kas gi iš tos grafikos, kai tiek daug „bug'ų"? O dar kareivių, liepsnų ir kt. animacija yra tragiška, juda lyg tetrio ekrane.

Žaidimo idėja nebloga, grafika taip pat graži, garsas — na, dar šiek tiek reikėjo pasistengti, misijos šiek tiek monotoniškos „praeik, išžudyk". Bet tie „bug'ai"! Jų išties daug ir jie nervuoja, tiesiog veda iš kantrybės. Ar vertas šis žaidimas mūsų spintelėse įsitaisyti tarp tokių super hitų, kaip Gran turismo 3, Final Fantasy X ar Grand Theft Auto: San Andreas? Manau, kad patys žinote atsakymą.

PIRMAS ĮSPŪDIS 65
Atsidūrus pagrindiniame meniu, rimtai pamaniau, kad šis žaidimas PSX konsolei.

GARSAS 53
Dzzzz, dzzzz! Į mus šaudo!!!

ĮDOMUMAS 52
Siužetas neblogas, misijos nelabai ;)

GRAFIKA 80
Ką čia bepridursi, gražu ir tiek...

VALDYMAS 71
Priprast galima ;)

IŠVADA
Statė, statė gražų namą, bet paliko daug skylių, per kurias pučiantis vėjas patalpas padarė šaltas, nejaukias ir niekam netinkamas, nebent sandėliavimui.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 68

Star Wars: Battlefront

MASYVIOS BATALIJOS ŽVAIGŽDŽIŲ KARŲ GALAKTIKOJE

■ **Kūrėjas:** Pandemic Studios | **Leidėjas:** LucasArts / Activision | **Data:** 2004-09-24 | **Žanras:** FPS

Star Wars žaidimai atmenami jau nuo seniausių laikų, ką jau ir kalbėti apie šią filmų seriją. Taigi, manyčiau, ką reiškia Star Wars atskirai pristatinėti nereikės. Šios serijos žaidimų kiekvienai konsolei ir PC vartotojams yra sukurta be galo daug, bet dauguma iš jų yra gan nevykę projektai ir tik keletas pagal Star Wars pasaulį sukurtų žaidimų įrodė, kad yra tikrai verti dėmesio (RPG žaidimas Xbox konsolei Star Wars: Knights of Old Republic daugelio buvo tituluotas kaip geriausias praėjusių metų žaidimas). Taigi buvo daug abejonių dėl Star Wars: Battlefront žaidimo kokybės, bet jis jau išleistas, ir galiu drąsiai patvirtinti, kad žaidimas išties vykęs.

ID

Žvaigždžių Karai — viena nuostabiausių filmų serijų, pavergusi bene milijonus žmonių dėmesį. Nuostabi, prasminga bei gili istorija, įtraukiantis pasaulis bei spalvingi jo veikėjai, tarpgalaktiniai karai bei nuolatiniai nesutarimai, nuotykiai bei paslaptys... Štai kuo žavi Žvaigždžių Karų filmai, todėl nenuostabu, kad išleidžiama krūvos žaidimų ta pačia tematika, kuriais bandoma perteikti filmo dvasią į žaidimų ekranus bei užsidirbti gražaus pinigėlio. O paskutinis šios visatos žaidimas išleistas ne šiaip sau, o kartu su klasikinės Žvaigždžių Karų trilogijos pasirodymu DVD formate.

Battlefront mums siūlo tiek vieno žaidėjo, tiek daugelio žaidėjų režimus, bet šį kartą dėmesį koncentruosime į vieno žaidėjo režimo galimybes. Vieno žaidėjo režimas mums siūlo netgi du žaidimo tipus. Pirmasis — tai istorinis režimas, kuris taip pat išsišakoja į dvi istorijas: pirmoji pasakoja visą istoriją nuo I iki III-čiojo filmų epizodo, o antroji įvykius nuo IV iki VI- tojo epizodo. Prieš kiekvieną misiją mums

viskuo, ką mūsų stovykla turi (transporto priemonės, įvairūs ginklai, skirtingi kareivių tipai), turime naikinti priešus ir užgrobti visus jų postus bei tuo pačiu apginti savuosius. Tai padaryti išties nėra lengva, kadangi priešų DI gan kietas, jie taip pat turi įvairiausių pabūklų bei transporto priemonių, todėl kiekvienas mūšis būna išties karštas.

Įvykių karštinę padidina ir įspūdingi, dideli bei detalūs žemėlapiai. Teks susikauti skirtingose aplinkose: miške ar dykumoje, netgi ledynuose bei sniegu apsuptose teritorijose. Istorijos režime teks kautis už įvairias puses, kurias teko išvysti filmuose. Kiekviena stovykla turi skirtingus kareivių tipus bei transporto priemones, todėl nuolat kaitaliojant stovyklas darosi išties įdomu. Žaidžiant už kiekvieną iš stovyklų, mums pradžioje duoda rinktis iš maždaug 6 jos kareivių tipų. Tai būna įvairūs snaiperiai, paprasti kareiviai, vairuotojai ar netgi specialūs priešų kariai, išsiskiriantys iš kitų savo pranašesne statistika. Rinktis tenka prklausomai nuo to, kokia taktika esate pasiryžę įveikti savo priešus. Kiekvienos stovyklos transporto priemonės keisis savo išvaizda bei galingumu. Vienos jų bus milžiniškos, labai lėtos, bet turės visa griaunančius pabūklus, kitos — mažesnės, bet greitesnės, nors pabūklai nebus tokie galingi, tačiau jų užtaisymo laikas bus trumpesnis. Taigi visas žaidimas remiasi taktika. Pasirinkę tinkamą taktiką, turėsite dideles galimybes laimėti, priešingu atveju, pasipriešinti priešams bus sudėtinga.

Taigi Battlefront išties nuostabi šaudyklė. Pasitelkusi Žvaigždžių karų tematiką, ji garantuotai užkariaus nemažai žaidėjų širdžių. Žinoma, tai — ne metų šaudyklė ir galbūt netgi ne viena iš pretendenčių į šį titulą, bet žaidimas išties vykęs, ir Star Wars gerbėjai tiesiog privalo jį pažaisti. Subalansuota Star Wars gerbėjams, bet tinka ir paprastiems vartotojams. Taigi sėkmės palaikant frontą!

Garsas, kaip ir galima tikėtis iš Žvaigždžių Karų tematikos žaidimų, išties nepakartojamas: sprogimai, blaster'ių garsai — viskas skamba išties nuostabiai, ir tie garsai jau ne kartą yra girdėti ne viename žaidime ar filme. Muzika taip pat jau tapusi tikra legenda. Garso takeliai, skambantys žaidime, yra atmenami nuo seniausių laikų ir yra tarsi Žvaigždžių Karų simbolis. Battlefront grafika gan graži, animacija sklandi, žemėlapiuose sukuriamas tam tikras blur efektas, sklindantis po viso žemėlapio erdvę bei sukuriantis gan įdomų grafikos stilių.

SIUŽETAS 90
Istorijos režime siužetas išties šaunus, kadangi yra atkeliavęs tiesiai iš filmo.

GARSAS 84
Gan aukšto lygio.

MUZIKA 90
Legendiniai Žvaigždžių karų takeliai.

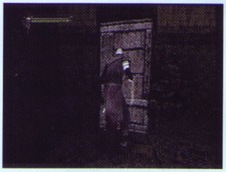
GRAFIKA 85
Viskas atitinka Žvaigždžių karų standartus.

VALDYMAS 95
Elementarus.

IŠVADA
Star Wars: Batttlefront išties dar vienas vykęs Žvaigždžių Karų tematikos žaidimas.

SUDĖTINGUMAS
NORMALUS

VA REITINGAS 87



Nightmare Creatures

FANATIŠKAS SIAUBAS

■ **Kūrėjas:** Kalisto | **Leidėjas:** SCEE | **Data:** 1998-01-12 | **Žanras:** veiksmo

XIX amžius. Londonas. Taip, jie ir vėl čia... Kiekvieną kartą aš žudydavau juos savo rankom vėl ir vėl, bet jų vis daugėjo. O mano jėgos blėso, nelyginant ugnies liepsna lietingu oru. Bet dabar manęs tai nebejaudina. Užsitraukęs apsiaustą, nusigręžiau nuo apleisto, puvėsiais dvokiančio rūsio. Beeidamas tamsoje skendinčio Londono gatvėmis tolyn, nejučia nusišypsau. Vis dėlto, Adamas Crowlis padarė klaidą, pasirinkdamas blogio pusę. Nors tai jau ir nebe mano pareiga, aš žinau, padariniai bus ne mažiau kraupūs...

Kalisto žengė gana keistą žingsnį ir savo žaidime apjungė du, atrodytų, tarpusavyje nesuderinamus žaidimus — Tomb Raider ir Resident Evil. Galbūt daug kas tai vertino skeptiškai, bet jaučiu, kad dauguma šį žaidimą žaidėte. Iš tiesų, per visą savo „geimini-mo" laikotarpį panašių žaidimų mačiau nedaug. Atrodytų, viskas kaip Resident Evil, tačiau čia visiškai nereikia galvoti ar ieškoti kokių nors raktų. Tai galbūt Silent Hill? Bet vėlgi, čia ne taip baisu... Tai kodėl tuomet ne Tomb Raider ? Ogi šiame žaidime veikėjai negali atlikinėti tokių akrobatinių triukų. Ir visgi, apjungus keliolika Resident Evil detalių, Tomb Raider veiksmų išgaunamas naujas, tais laikais dar nematytas „geimplėjus".

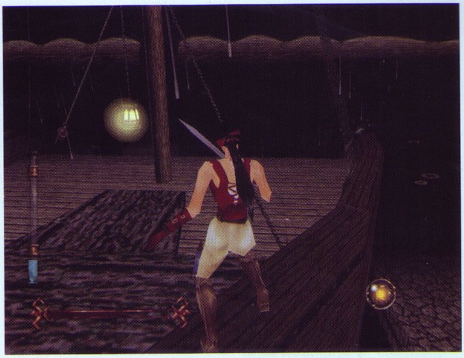
ABIPUSIS JAUSMAS

Kaip jau užsiminiau, pagrindinis istorijos iniciatorius yra Adamas Crowlis. Kadaise buvęs labai įžymus daktaras bei išradėjas, vieną vakarą pradėjo domėtis burtais arba, jei kam patogiau, visa juodosios magijos atributika. Turėdamas gan aukštą išsilavinimo lygį, pastebėjo, kad jam visai neblogai sekasi ir taip sukūrė pirmąjį savo monstrą, kurį netrukus paleido į tamsias ir niūrias Londono gatves... Greitai po jo sekė kiti, ir taip Adamas sukūrė ištisą pasišlykštėtinų padarų kariauną. Bet štai šioje vietoje į Londoną atvyksta jauna kovotoja iš Amerikos Nadia ir šaltakraujis vienuolis Ignatius. Taigi, taip ir prasideda mūsų dar viena, paprasta ir paviršutiniška istorija. Nadia arba Ignatius keliauja per 12 skirtingų (ir nelabai) lygių, besikaudami prieš įvairaus masto (ir dydžio) išsigimėlių ordas, galiausiai sutikdami patį Adamą. Hm, kiek teko girdėti, vardas Adam reiškia žmogus, bet tai, ką pamačiau, čia visiškai paneigia bet kokius mano įsitikinimus. Netikite? Turite progą tuo įsitikinti...

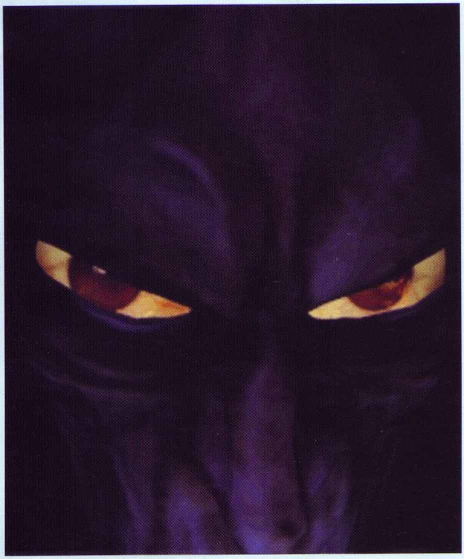
KVADRATINIAI MATMENYS ARBA VIENOS KULKOS ISTORIJA

Ką gi, visa tai, ką pamačiau šiame žaidime, apibūdinti nelabai lengva. Pasirinkęs uždarąjį ir kartu labiausiai kampuotumais pasižymintį vienuolį Ignatijų, buvau išmestas į pirmąjį lygį. Be jokių apmokymų, filmukų, nieko, tiesiog atsidūriau tamsioje, purvinoje, kraupioje gatvėje. Ką gi, pabandžiau judėti, bet valdomas personažas pradėjo krėsti tokius triukus, jog net pradėjau baimintis, kad nesutikčiau kokio nors monstro... Po penkių minučių, išjungęs analogą šiaip ne taip įsisavinau valdymo schemą. Tikrai keista. Niekada dar valdymas man taip nepatiko. Jau kiek visokių nesąmonių esu matęs, bet tokio valdymo tikrai nepernešu. Kiek mažesnis vaikas, bežaisdamas tokiom sąlygom, nepereitų nei vieno lygio, ką jau kalbėti apie pirmąjį bosą... Netrukus apsipratau ir nematydamas jokio žemėlapio kiek panaršiau po duotą teritoriją. Atradau keliolika dėžių, pistoletą, turintį vos vieną kulką (!), bei gyvybę atstatančių preparatų.

Viską susirinkęs, budriai stebėdamas visą aplinką, ėmiau slinkti vartų link. Kadangi visur matomumas siekė vos 10 metrų (visa kita skendėjo tamsoje), kiekvieną akimirką buvau pasiruošęs atakuoti. Ir staiga man priėjus prie durų iš jų iššoko apsiseilėjęs, tamsiai geltonas padaras. Cha, pamaniau ir puoliau, bet netrukus kritau žemėn kaip koks vienkartinis skuduras. Padaras taip siaubingai plėšėsi, kad labiau panešėjo į isterijos apimtą buivolą! Ką gi, nusprendžiau kiek pakombinuoti savo ataką. Pavyko. Padaras padvėsė, o aš buvau paralyžiuotas. Mano gyvybių beveik nebebuvo. Keista. Beeidamas toliau, sutikau kvadratinę galvą turintį



zombį. Nieko nelaukdamas, pradėjau jį draskyti, spardyti, daužyti ir jis parkrito. Aktyvavęs reikiamą jungiklį, ėjau toliau, bet jis jau buvo atsikėlęs. Jau maniau, kad mano gyvenimo minutės suskaičiuotos, tačiau nejučia paspaudžiau atakos mygtuką ir Ignatius tiesiog perkirto jį pusiau. Nieko sau, pamaniau...

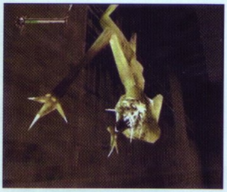


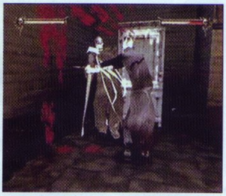
Štai taip prasidėjo mano vargana ir sudėtinga kelionė per neaiškų ir sudėtingiausių paaiškinimų turintį senovės Londono pasaulį. Na, tiesą sakant, kiek labiau apsipratus, man visa ši „tragikomedija" ėmė patikti. Meistriškai išsisukdavau nuo priešų puolimų, skirdavau

jiems padorų atkirtį, ir štai, pagaliau pirmas lygis pasibaigė. Apsidžiaugiau, tačiau kitame lygyje manęs laukė keli visą ekraną užimantys monstrai. Pusbosiai kokie nors, pamaniau, bet susikovus pastebėjau, kad tai tik paprasti priešininkai! Na gerai, susitaikiau ir su šiomis sąlygomis. Ir taip jau nutiko, kad buvau įspiestas į kampą, neturėdamas galimybės kontratakuoti. Atkreipkite dėmesį, didžiajam monstrui nugalėti, reikia daugybės smūgių, ir štai, išsitraukęs pistoletą, apkaboje turintį vos vieną kulką, iššoviau. Didysis niekdarys krito iškart, tačiau čia visi mano netikėtumai nesibaigė...

KAI MALONUMAS VIRSTA FANATIŠKU

Ir, kad ir kaip būtų keista, laikui bėgant, taip įsijaučiau į šį pasaulį, kad praradau bet kokį saiką. Iš pradžių erzino po kiekvienos mirties ilgi krovimaisi, bet po kurio laiko tai išgaravo. Trumpiau tariant, pradėjo maišytis viršus su apačia — tik aš, dvigubas krivis ir ištisa ir nesibaigianti priešų ruja, vis trokštanti gauti savo dozę. Mygtukų spaudinėjimas ir kombinavimas tarpusavyje, ko gero, viršijo bet kokius asmeninius rekordus, o lavonai ekrane baisiai greitai išnykdavo, tik todėl, kad juos pakeistų kiti... Čia privalu paminėti, kad žaidimas mums siūlo netgi 30 skirtingų kombinacijų, bet įsiūčio ir azarto apimtas apsiribojau vos septyniomis, dar iki šiol labai gerai galvoje įstrigusiomis mygtukų kombinacijomis.





VIENAS PO KITO

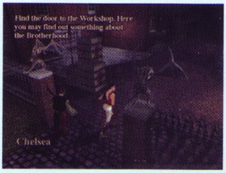
Taigi, nors ir visame įkarščio sūkuryje buvo sunku atpažinti kur ir kas, bet vis dėlto išskyriau 15 monstrų rūšių, pradedant flegmatiškais zombiais ir vos ore besivelkančiais paukštmonstriais, baigiant šuns didumo žiurkėmis ir visą ekraną valdančiais siaubūnais. Dar prie viso šito kaip priedą gausite penkis bosus. Jų tarpe bus trigalvis, ugniaspjaudys kirminas arba minėtasis Adamas, parodantis visą savo „blizgantį" vidų...

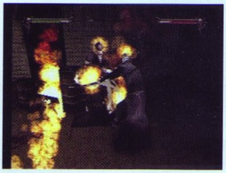
PAPASAKOKIT ISTORIJĄ, DĖDE

Galiausiai, grafika. Tai, ko gero, pats geriausias valdymo schemos padėjėjas, begriaunant bendrą žaidimo vaizdą. Tuo metu, žinoma, tai buvo gana pagirtina, bet dabar baisiai sunku apsiprasti su aplinką sudarančiais kvadratukais. Skaudu, žinoma, bet PS2 gigantų grafikos mačiusios akys trokšta bent pusę to, o čia net veikėjų veidų įžiūrėti gerai negalima... Šiaip ar taip garsas su muzika pakankamai geri ir žaisti tikrai netrukdo. Labai gerai tai, kad dėl nerealaus azarto pamiršit viską, ir prie žaidimo priprasite, o tai tikrai didelis pliusas. Bėda tik ta, kad ne visiems galbūt bus priimtina tokia žaidimo dvasia. Tik jokiu būdu neapsigaukit, pirmas įspūdis klaidingas. Galiausiai, pabaigus žaidimą, pajutau tvirtą ranką ant savo peties. Veiksmo ištroškusi sąmonė kaip mat pakirdo, o už nugaros stovėjo draugas.

— Metas baigti,– tarė.

— Bet gi dar liko dar vienas perso...,– pradėjau aš, bet draugas pabaigti neleido. Rūstus žvilgsnis leido spręsti, kad šį kartą kiek perlenkiau ir, kad visa tai galėjo nueiti kur kas toliau. Po šito žaidimo rimtai susimąsčiau. Dabar galvoju, gerai, kad dar neturiu vaikų. Ką būtų pamanę apie savo tėvą, matydami taip besiplėšantį prie konsolės, juolab, kad diskasukyje sukasi PSone žaidimas... Ką gi, atsitraukiau nuo konsolės ir iškėblinau su draugu į kiemą, mintyse regzdamas planus dėl antrosios žaidimo dalies, bet tai jau kita istorija...





PIRMAS ĮSPŪDIS 54
Skurdi beprotybė.

GARSAS\MUZIKA 80
Pakankamai geras.

GRAFIKA 74
Tiems laikams tai gerai, o šių dienų „geimerio" akimis žiūrint jaučiamas ryškus degradavimas

VALDYMAS 68
Valdymo schema klaiki, bet galima priprasti.

ĮDOMUMAS 87
Nerealu.

IŠVADA
Nors kai kurie punktai nepateisina mūsų visų lūkesčių, tačiau įdomumas ir azartas daro savo...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 79

Dante

IRGI ŽAIDIMAI

NINTENDO TRAUKIA Į KINO VERSLĄ

Nintendo paskelbė žengianti į kino verslą ir gaminsianti savo animacinius filmus. Pirmasis darbas turėtų pasirodyti 2006-aisiais. Paprastai tokiems naujiems projektams žaidimų kompanijos įkuria bendrą padalinį su kokia nors animacijos studija, tačiau Nintendo viską darys patys naujoje vidinėje studijoje. Detalių apie pirmą Nintendo filmą dar negirdėti, tačiau tikėtina, kad jis bus paremtas kuriuo nors kompanijos žaidimu, ar kaip kalbėjo buvęs kompanijos prezidentas Yamauchi – filmas apie japonų poeziją.

V TIUNERIS NINTENDO DS KONSOLEI

Kol amerikiečiai perka Nintendo DS konsoles, Japonijoje anonsuojami nauji periferiniai įrenginiai šiai konsolei. Kompanija Agatsuma Entertainment paskelbė apie ketinimą išleisti Nintendo DS TV tiunerį. Įrenginys bus jungiamas prie konsolės per GBA katridžų prievadą. Veikti jis galės iki 6 valandų, o gyvybę jam „palaikys" keturios AAA tipo baterijos.

Taip pat pranešama, kad įrenginys bus suderinamas su Game Boy Advance SP žaidimų sistema. Kol kas TV tiuneris anonsuotas tik Kylančios Saulės šaliai, kainuos apie 90$ ir bus pradėtas pardavinėti kitų metų pavasarį.

PRIJUNK DRAUGĄ PRIE LIVE!

Kompanija Microsoft atliko eilinį bandymą išplėsti savo konsolės vartotojų ratą ir paskelbė apie specialią akciją. Akcijos dalyviams bus siūlomi šie garsūs Xbox žaidimai: Counter Strike, Crimson Skies, Fable, Links 2004, Midtown Madness 3, Ninja Gaiden, Project Gotham Racing 2, RalliSport Challenge 2, Sudeki, Top Spin. Dalyviui reikės būti registruotam Xbox Live! tarnybos vartotojui ir iki 2005 pabaigos įkalbėti bent vieną savo draugą, kad jis prisijungtų prie minėto online serviso, ir už kiekvieną naują klientą sėkmingai agitavusiam Microsoft siūlo vieną žaidimą iš aukščiau pateikto sąrašo.

GRANDININIU PJŪKLU PER ZOMBĮ

Kompanija NubyTech pristatė labai originalų valdymo pultelį GameCube konsolei, specialiai skirtą Resident Evil 4 žaidimui. Nepaisant brutalios išvaizdos, vadinamasis Chainsaw Controller (pultelis — grandininis pjūklas) tikriausiai taps labai populiariu tarp kolekcionierių, vertinančių retus žaidybinius įrenginius. Tarp naujojo pultelio privalumų yra garso procesorius, imituojantis dirbančio grandininio pjūklo garsą ir grandinės žvangėjimą.

Įrenginio kaina — tik 49.95 JAV dolerių, o pasirodys jis 2005 metų sausio mėnesį.

Call of Duty

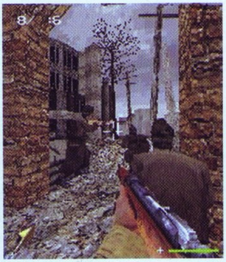
Kūrėjas: **Nokia** I Leidėjas: **Activision** I Data: **2004-11-22** I Žanras: **FPS**

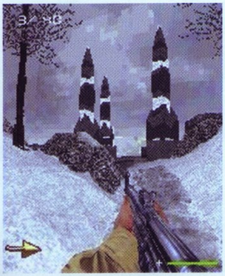
MOBILI ANTROJO PASAULINIO KARO DRAMA

Nokia į N-Gage atnešė dar vieną populiarią šaudyklę — Call of Duty. Ši antrojo pasaulinio karo šaudyklė susilaukė didelio populiarumo ir pripažinimo PC, ir jau šiomis dienomis turi pasirodyti PS2 versija Call of Duty: United Offensive. Šaudyklės perkėlimas į N-Gage versiją — nelengva užduotis, tačiau Nokia tai praktiškai pavyko.

Mobilioji Call of Duty versija turi vienuolika lygių, kuriais keliausite vykdydami tris kampanijas: amerikiečių, britų ir rusų. Beveik visada valdysite paprastą pėstininką, bėgiosite ir šaudysite į priešus, tačiau bus progų ir valdyti tanką. Kiekvienoje misijoje reiks atlikti tam tikrą užduotį, pavyzdžiui, rasti objektą ir apginti kitus būrio narius. Misijos gan sunkios, tačiau meta išties neblogą iššūkį ir nėra pigios. Nors yra skirtingi sunkumo nustatymai, netgi lengviausias, Greenhorn, privers paplušėti. Laimei, žaidimą bet kuriuo metu galima išsisaugoti.

Žaidimo DI gan stiprus. Būrio nariai savimi pasirūpina pakankamai, aplink juos tupinėti



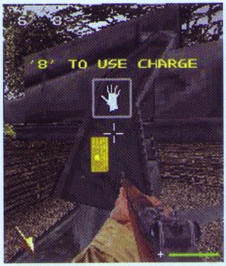


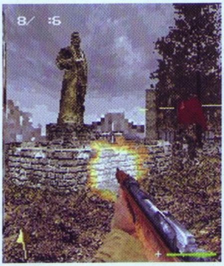
tikrai nereikia. Priešai, kaip supratote, gan kieti ir reikalaus nemažai pastangų. Papildomo vargo ypač pradžioje įneša ir tai, kad valdymui reikia naudoti nemažai mygtukų, prie kurių tiesiog reikia priprasti.

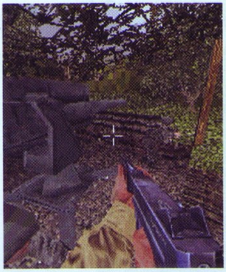
Ginkluotė žaidime pakankamai gausi, ir, kaip ir turi būti, skiriasi priklausomai nuo valdomo personažo tautybės. Amerikiečiai naudoja Thompson automatus, M1 Garand šautuvus ir Colt .45 pistoletus. Britai turi savo granatas, kulkosvaidžius ir automatus. Rusai gali naudotis snaiperio ginklu bei granatomis. Vokiečių vieno žaidėjo režime negalima naudoti, tačiau jie prieinami daugelio žaidėjų režimuose bei turi savo ginkluotę, tarp kurios yra net prieštankinis ginklas.

Keturių žaidėjų multiplayer režime galima žaisti Deathmach ar Team Deathmach žaidimus. Multiplayer režimas gan paprastas, tačiau taip pat ir greičiau veikia, matyt dėl to, kad nereikia skaičiuoti DI veiksmų.

Žaidime yra ir N-Gage Arena palaikymas. Nors kol kas prieinami yra tik trys papildomi ginklai multiplayer žaidimams, Nokia planuoja paleisti išskirti-







nius galios padidintojus ir ginklus.

Vizualiai Call of Duty įspūdingas — tai geriausias iki šiol atliktas N-Gage žaidimo vaizdas. Veikėjų modelius sudaro aukštas poligonų kiekis ir dauguma jų sklandžiai animuoti. Prastai atrodo tik ginklų užtaisymo animacijos. Nors žaidimo aplinkos gražios, piešimo atstumas yra labai trumpas, trumpesnis už Ghost Recon: Jugle Storm, taigi vaikščiodami didelėse aplinkose, esame nuolat apsupti „rūko".

Ryčka

GARSAS	90
MUZIKA	86
GRAFIKA	85
VALDYMAS	86
ĮDOMUMAS	91

Dar vienas geras FPS žaidimas N-Gage telefonui.

IŠVADA 85

Grand Theft Auto Advance

HITAS KIŠENĖJE

Kūrėjas: **Digital Eclipse** | Leidėjas: **Rockstar** | Data: **2004-10-26** | Žanras: **veiksmo**

Ilgą laiką GTA gerbėjai negavo kokybiškos ir bent kiek savo „didiesiems broliams" prilygstančios žaidimo nešiojamos versijos. Turint omeny didžiųjų žaidimų išbaigtumą bei GBA techninį ribotumą, stebuklų tikėtis net neverta. Bet gal šis bandymas pakeis savo pirmtakų sugadintą nuomonę apie portabilias šios serijos dalis?..

Žaidimas klajojo tris metus ir niekaip negalėjo surasti savo kūrėjų. Galų gale jam nusišypsojo laimė, nes to nutarė imtis GBA veteranai Digital Eclipse. Nors kūrinys buvo paskelbtas dar 2001-aisiais, galų gale jo kūrimu buvo rimtai užsiimta, ir dabar jau galime išbandyti jį patys. O dar GTA: San Andreas išleidimas tikrai nėra atsitiktinis įvykis, su GBA versija draugiškai pasidalinsiantis pirkėjais.

Pats žaidimas, nors ir įpakuotas tradicinėje nedidelėje dėžutėje, tačiau skirtas toli gražu ne mažiesiems, nes net mažame ekranėlyje jis žiaurus lyg pats velnias — Mature reitingas, be jokių abejonių.

Vaizdas iš viršaus. Nekalti pėstieji, kuriuos nerūpestingai sumaišot su šaligatviu po savo pavogto automobilio ratais... Šautuvai, automatai, raketsvaidžiai bei molotovo kokteiliai... Viskas savo vietose ir neabejotinai primena pirmąsias serijos dalis, dar negalėjusias pasigirti trečiojo asmens perspektyva.

Nors žaidimas dabar gerokai sumažėjęs, tačiau tai nesuvaržys jūsų laisvės daryti tai, dėl ko ši serija tapo pasauliniu hitu — BET KĄ! Laisvas klajojimas po miestą ir taisyklių laužymas

visuomet viliojo, o bėgiojimas nuo tvarką mėginančių palaikyti pareigūnų suteikia porciją adrenalino ir greitesnio veiksmo.

Ši žaidimo dalis vyksta GTA 3 mieste Liberty City — jį šįkart matysite iš viršaus. Istorija, kaip visada, intriguojanti ir puikiai papasakota: pagrindinio veikėjo, Maiko, nusikaltimų bendras netikėtai nužudomas, o žmogžudyste apkaltinamas pats Maikas. Jis pasiryžęs išsiaiškinti tikruosius žudikus ir jiems atkeršyti. Kažką panašaus gal jau girdėjote ne kartą, tačiau neabejokite, jog GTA net ir pačią banaliausią istoriją paverstų „bestseleriu". Daugiausiai siužetinių detalių sužinosite vaizdo intarpuose, kurie bus paprasčiausi besikeičiantys paveikslėliai, nupiešti jau jums pažįstamu animaciniu stiliumi. Nuostabių dialogų dėka paveikslėliai sėkmingai perteikia veikėjų charakterius ir išlaiko istorijos įdomumo kartelę.

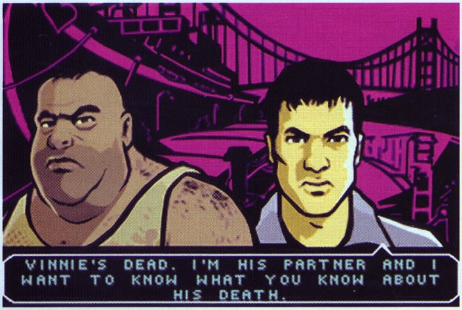
Žaidimas sudėtas originaliai, ir vos pradėjus žaisti, pateikia begalę skirtingų transporto priemonių, kurių kiekviena bus jums prieinama. Fizikos varikliukas itin stabilus, gerai jaučiasi mašinų greičio bei svorio skirtumai.

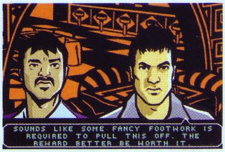
Misijų įvairovė stebina, galbūt net pribloškia. Nešiojamoje versijoje drąsiai galėsite vykdyti pašalines, siužeto neįtakojančias užduotis, tokias kaip taksi, greitosios pagalbos, gaisrinės ar policijos misijos. Galėsite sudalyvauti ir gatvės lenktynėse. Galų gale, tos pačios siužetinės misijos yra be galo įvairios ir gali pasigirti tiek kiekybe, tiek kokybe.

Valdymas gavo gūsį šviežio oro ir, tik pagalvokite, pralenkė pirmąsias GTA dalis PlayStation konsolei. Dabar veikėjo valdymui paskirta kitokia schema nei automobiliams. Be to, taikinį galima „prirakinti" prie pasirinkto priešo, kas atveria galimybę strafe funkcijai.

Sudėtingumo lygis kyla tolygiai, o žaidimo antroje pusėje netgi mes nemažą iššūkį. Kad tuomet įveiktumėte misiją, prireiks vidutiniškai trijų bandymų.

Nors GTA: Advance grafika dvimatė, atidžiau pasižiūrėję, pastebėsite malonių akiai trimačių prisilietimų: pastatai tikroviškai atskleidžia savo visus šonus, kuomet keičiasi matymo kampas, o automobiliai pasvyra darydami posūkius ir tokiu būdu sukurdami realistiškesnį svorio jausmą.





Animacijos sklandžios, o ir detalizacijos lygis ganėtinai aukštas. Smarkesnių sulėtėjimų bus tik tam tikrais atvejais, bet didžiąją žaidimo dalį ši problema jums neiškils.

Kaip ir „didžiosiose" žaidimo versijose, žaidime išvysite kalnus statistikos: kiek kilometrų įveikėte pėsčiomis, kiek jų nuvažiavote, kiek procentų žaidimo misijų įveikėte ir taip toliau, ir panašiai (įdomi, nors ir visai nereikalinga detalė).

Žaidimo išsaugojimui skirti trys blokeliai — sakyčiau, pats tas. Bet dėl jų panaudojimo kyla ir šiokios tokios problemos, kadangi kiekviename mieste yra tik po vienintelį išsaugojimo punktą. Iki jo gali tekti nukarti ilgą kelią kiekvieną kart, norint išsaugoti progresą prieš išjungiant GBA.

Dar viena svarbi žaidimo dalis — radijo stotys. Šios taip pat sutalpintos į nešiojamą versiją, tik gerokai supaprastintos. Dabar muzikiniai hitai pakeisti paprastesnėmis melodijomis. Visgi yra ir laidos diktorius, pranešinėjantis naujienas. Malonu girdėti jo ganėtinai tikslius komentarus, kadangi kalbėdamas apie įvykį, kurį jūs patys sukėlėte, jis nurodys rajoną, kuriame tai vyko ir netgi jūsų automobilio spalvą.

GTA serijai pagaliau pavyko žengti sėkmingą žingsnį ir į nešiojamųjų konsolių rinką. Viskas, dėl ko mes pamilom šį žaidimą — savo vietoje, tik gudriai suspausta, kad tilptų į „geležies" reikalaujamus rėmus. Smagu girdėti, kad tai naujai sukurta istorija ir visiškai naujas nuotykis, neverčiantis kartoti jau patirtų žygdarbių. Šviežias, naujas ir pralenkiantis pirmąsias dvi GTA dalis žaidimas, kurį galima būtų pavadinti vienu ambicingiausių projektų šiai konsolei.

Žygis

+ PRIVALUMAI

+ Nauja valdymo schema, suteikianti naujų galimybių susišaudymuose
+ Nauja siužetinė linija ir net daugiau negu 300 (!) misijų
+ Visos geriausios savybės dabar kokybiškai kompaktiškos.

- TRŪKUMAI

- Šen bei ten pasirodančios grafikos klaidos
- Per mažai vietų, leidžiančių išsaugoti žaidimą.

IŠVADA 85

Net trys milžiniškos bei judėjimo pilnos salos, begalės misijų bei visiška laisvė. Tokio GTA mes visada norėjom, tokį GTA gavom, bet niekada nesitikėjom, kad toks GTA galės visąlaik būti mūsų kišenėje...

GARSAS 85

Didelis kiekis garsų dar labiau atgaivina miestą.

MUZIKA 86

Melodijų begalė, tačiau žaidimo trukmė ilga, todėl vėliau melodijos pradeda labai kartotis.

GRAFIKA 90

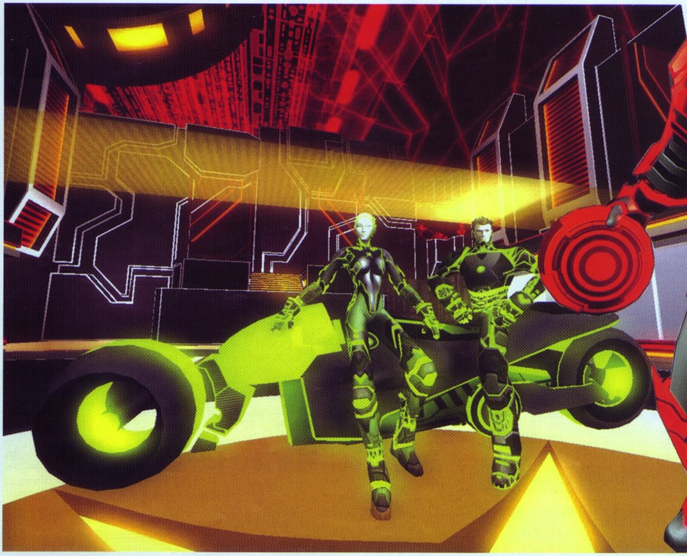
Žaidimas stebina ne savo išvaizda, o savo dydžiu.

VALDYMAS 90

Įdiegta naujovė ir taip puikiam žaidimui prideda dar daugiau pliusų.

SIUŽETAS 82

Ypatingu originalumu nepasižymi, bet įgyvendinta sveikintinai.



Tron 2.0: Killer App

NUOTYKIAI KOMPIUTERIO VIDUJE

Kūrėjas: **Climax** I Leidėjas: **Buena Vista Interactive** I Data: **2004-11-26** I Žanras: **FPS**

Sulaukėmė dar vienos gan netradicinės šaudyklės, kurios pagrindinis veiksmas vyksta kompiuterio viduje. Anksčiau žaidimas buvo išleistas PC, bet po to buvo nuspręsta jį perkurti ir ant Xbox konsolės, pridedant keletą naujų Multiplayer režimų.

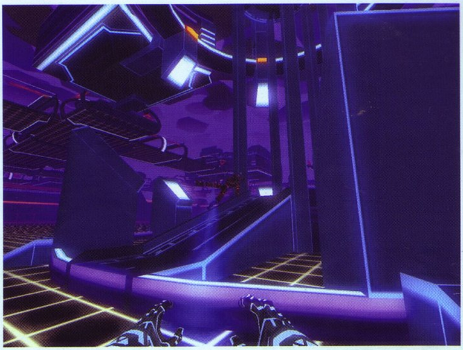
Tron 2.0: Killer App — žaidimas ne šiaip išgalvotas išradingo žmogaus. Ši istorija turi savo gan seną praeitį — 1982 metais sukurtą filmą. Taigi žaidimas yra tarsi tęsinys senosios filmo istorijos. Tron 2.0: Killer App veiksmas vyksta 20 metų po filmo įvykių. Jums atitenka Jet'o Bradley vaidmuo, kuris dirba toje pačioje kompanijoje kaip ir jo tėvas Alanas. Bet Alanas staiga pradingsta, ir Jetas kažkokia sunkiai paaiškinama pagalba patenka į firmos kompiuterių tinklą bei pradeda aiškintis visus nesklandumus. Vos tik pateksime į kompiuterį, mes atsidursime visiškai naujame ir iki šiol nematyto pobūdžio kompiuterio vidaus pasaulyje. Pasaulis spalvingas, sudarytas iš tarsi plastikinių plokščių, kur įvairiomis formomis ir juostomis švyti įvairiaspalvės neoninės lempos, bei kurios sukuria tikrai žavinčią išvaizdą bei žaidimo dvasią. Kompiuterio viduje sutiksime įvairiausių smagių programų ar „script'ų", kurie yra sužmoginti bei atrodo kaip normalūs žmonės, tačiau kiekvienas jų turi savo „funkcijas" sužmogintame kompiuterio vidaus pasaulyje. Visi žaidimo „žmonės"

bei kiti kalbantys organizmai pagrinde kalba tik kompiuteriniais terminais, tad yra išties smagu stebėti, kaip realiai jie šneka, nors atrodytų yra normalūs žmonės.

Žinoma, nereikia pamiršti, kad visgi Tron 2.0: Killer App yra šaudyklė, o ne koks sužmogintо kompiuterio pasaulio simuliatorius, ir visas dėmesys čia yra skiriamas kovoms su kompiuteriniais priešais. Deja, iš šitos pusės žaidimas ir parodo savo silpnąją vietą. Kovos nėra labai azartiškos bei užvedančios, o situacijos negelbėja net ir smagiai pateiktas kompiuterinis pasaulis. Viskas ganėtinai blanku ir neužveda. Smagina tik tai, kad žaidimas turi ir tam tikrų RPG elementų. Tiesiog pereidami vieną po kitos misijas, mes gausime statymo taškų, su kuriais kelsime savo gyvybių, apsaugos bei ginklų efektyvumo statistikas. Gan įdomi detalė yra ir ta, kad žaidime galėsime naudoti šviesos motociklus, bet ir čia jais galėsime džiaugtis ganėtinai skurdžiai, kadangi su jais galėsime žaisti žaidimą, panašų į garsųjį Snake (tikiuosi, visi žino, apie ką eina kalba). Ko gero, vienas labiausiai erzinančių dalykų žaidime yra per ilgos krovimosi scenos, kurios pasirodo gan dažnai, tuo erzindamos ir mažindamos azartą. Kaip Xbox konsolės žaidimui, tai yra vienas baisiausių minusų, kadangi 90% konsolės žaidimų pasižymi labai greitais ir retais krovimosi laikais, taigi žaidėjus tokie pokštai išties erzina.

Žaidimo grafika gan graži ir unikali, tekstūros bei visa kita nėra labai detalu, bet turint omenyje nuostabias, neonines žaidimo pasaulio aplinkas, padėtis kaip mat taisosi. Viskas — sienos, durys, žaidimo veikėjai ir kiti objektai yra padengti įvairiaformėmis neoninėmis linijomis, šviečiančiomis įvairiomis spalvomis.

Žaidimo garsas prastesnis nei grafika: nuolat girdimi kompiuteriniai garsai, kurie kartais ima išties erzinti, nors turint omenyje žaidimo siužetą bei jo aplinką, skųstis negalima :). Taigi nors daugelio buvo tikėtasi žymiai daugiau iš Tron 2.0 , žaidimas parodė tiek, kiek galėjo. Tai tikrai nėra GERAS žaidimas, ir labiau jį tiktų vadinti nuvylusiu projektu ar vidutiniška šaudykle. Prieš maždaug 14 mėnesių išleistas ant PC, žaidimas sugebėjo pasirodyti žymiai geriau nei ši adaptacija Xbox konsolėje. Jei žaidimas būtų išėjęs tuo pat metu kaip ir pirmtakas PC gretose, tuomet jis būtų žymiai geriau vertinamas, bet laikas daro savo, ir Xbox konsolė nuo šiol gali pasiūlyti išties žymiai šaunesnių šaudyklių. Žaidimą verta pažaisti vien dėl nuostabaus sužmoginto kompiuterinio pasaulio, bet visa kita yra išties blanku, trūksta įspūdingų, įsiminančių scenų, ir vien monotoniškas priešų naikinimas bei šokinėjimas platformomis nebestebina nieko. Taigi nebent jei jus sudomino žaidimo pasaulis ir gan netradicinis jo siužetas, arba esate pražaidę garsiausias Xbox šaudyklės, tuomet būtų verta bent išmėginti šį žaidimą, bet laimingi liks tik vienetai...



ID

GARSAS 65
Įgrystantys kompiuteriniai garsai.

MUZIKA 60
Blanki.

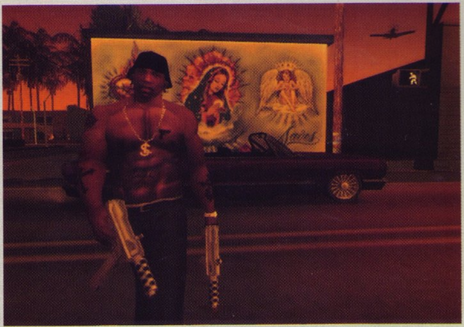
GRAFIKA 75
Neoninės šviesos žymiai taiso, gan blankių tekstūrų padėtį.

VALDYMAS 80
Paprastas ir elementarus.

SIUŽETAS 90
Netradicinis, spalvingas, sužmogina kompiuterio pasaulį.

Gan nevykęs projektas, kuriuo daugiau žaidėjų liks nusivylę nei patenkinti.

IŠVADA
69



Grand Theft Auto San Andreas

Pagrindinio siužeto perėjimas

SWEET MISIJOS

1. RYDER

Važiuokite į kirpyklą (parodytą žemėlapyje) ir apsikirpkite. Keliaukite į „Well-Stacked Pizza Company" ir nusipirkite šiek tiek maisto (rekomenduoju salotas). Po to, kai užsisakysite, Raideris bandys įvykdyti apiplėšimą, bet viską sugadins. Jus abu laukan išvys šautuvu ginkluotas kasininkas, taigi šokite į mašiną ir spauskite atgal į Grove gatvę.

Atlygis: Pagarba ir atrakinamos Svyto misijos.

2. TAGGING UP TURF

Metas išmokti, kaip „žymėti jūsų gaują". Iš pradžių Svytas jums pademonstruos, kaip tai reikia atlikti, nupaišant ant kitų gaujų ženklų savąjį, tada lieps CJ padaryti tą patį su kitais. Jūsų žemėlapyje bus nurodytos 7 vietovės, kuriose turėsite parodyti savo meistriškumą. Turėkite omenyje — jeigu jus atliekant šį vandalizmo aktą, pastebės policininkas, „užsitarnausite" vieną policijos ieškomumo žvaigždutę. Dažų balionėlis yra naudojamas taip pat kaip ir ginklas.

Atlygis: Pagarba ir $200

3. CLEANING THE HOOD

Nuvežkite Raiderį į vyruko, vardu „B-Dup'as", namus. Kai ten nuvyksite, išvysite „B-Dup'ą" visiškai apsvaigusį nuo narkotikų, tada nuspręsite, kad reikia smarkiai susiimti ir išvalyti savo rajoną nuo narkotikų „stumdymo". Radaro pagalba susiraskite dilerį, užmuškite jį, griebkite jo ginklą ir tuomet keliaukite iškaršti kailio prie geležinkelio bėgių įsikūrusiems narkotikų gaujos nariams. Kai visus pribaigsite, grįžkite į „Grove". Būkite pasiruošę, pasibaigus skerdynėms, jus gali vytis.

Atlygis: Pagarba

4. DRIVE THROUGH

Smoukas pareiškia, kad jis yra alkanas, ir gauja nusprendžia išvažiuoti ko nors užkąsti. Vairuotoju paskiriamas ne kas kitas, o CJ, taigi jūs turėsite visus savo bičiulius nuvežti į „Cluckin' Bell". Perkant maistą, pasirodys automobilis, pilnas „Balla" gaujos narių ir riedantis link „Grove" gatvės — žinoma, reikia tikėtis bėdos. Skubiai pasivykite juos ir arba nustumkite nuo kelio, arba leiskite savo draugams juos sušaudyti. Kadangi jūs neturėsite daug laiko su jais susitvarkyti, jums derėtų juos taranuoti, kad jie taip greit nepaspruktų. Jeigu jie ims bėgti pėsčiomis, paprasčiausiai pervažiuokite per juos. Nepamirškite, jog reikia užmušti juos visus. Paskui grįžkite namo.

Atlygis: Pagarba, $500 ir atrakinama „Ganton" sporto salė.

5. NINES AND AK'S

Keliaukite kartu su Smouku pas Emetą, ginklų dilerį. Ten galėsite pasitreniruoti šaudyti iš 9MM pistoleto. Truputį pašaudžius, nuvešite Smouką namo. Paskui jums paskambins Svytas ir praneš, kad norėdamas atstovauti „Grove" gatvės gaują, CJ turi įsigyti tinkamus drabužius. Vykite į „Binco Clothes" ir ten nusipirkite ką nors žalio, kadangi tai yra jūsų gaujos spalva. Galų gale keliaukite namo ir misija bus baigta.

Atlygis: Pagarba, 9MM pistoletas.

6. DRIVE-BY

Ką gi, metas keršyti „Balla" gaujai už tą nepavykusį užpuolimą. Jūs turėsite vežti savo draugužius pro „Balla" teritoriją, kol jie vykdys teisingumą. Kad pradėtumėte šią misiją, nukeliaukite į rožinį žymeklį. „Balla" sėbrai žemėlapyje bus

pažymėti raudonai. Taip pat matysite savo mašinos „sveikatos“ rodiklį. Jei jis nusileis per žemai, mašina sprogs kartu su jumis. Taigi, lėtai pravažiuokite pro taikinius, kad jūsų gauja juos sušaudytų, o kai jau visi bus pasiųsti į dausas, jums pripaišys dvi policijos ieškomumo žvaigždutes. Greitai važiuokite į artimiausią „Paint 'n' Spray“. Ten jums nemokamai perdažys mašiną ir tokiu būdu atsikratysite policijos. Kai grįšite namo, misija bus atlikta.

Atlygis: Pagarba, $500, atrakinamos Raiderio bei Smouko misijos.

7. SWEET'S GIRL

Svyt'as paskambins jums ir pasakys, kad jis ir jo mergina yra užpulti „Ballas“ gaujos daugiabučių namų komplekse. Greitai susiorganizuokite automobilį ir važiuokite kuo greičiau į vietą, kol Svyt'o nenužudė. Atvykę į susišaudymo vietą, nužudykite „Ballas“ gaujos narius. Tada su automobiliu privažiuokite prie pažymėtos teritorijos. Kai Svytas atsisės į automobilį, jus pradės vytis dar keli gaujos nariai. Staigūs posūkiai turėtų juos atplėšti nuo jūsų. Važiuokite į pažymėtą vietą. Misija baigta.

Atlygis: pagarba

8. CESAR VIALPANDO

Pasak Svyt'o, jūsų sesė susitikinėja su kažkokiu vaikinu, vardu Cezaris. Jam patinka „tuninguoti" automobiliai ir nelegalios gatvių lenktynės. Nuvažiavę į pažymėtą garažą, jūs gausite „Lowride" automobilį su instaliuota hidraulika. Tada su savo naujuoju automobiliu nuvažiuokite į pažymėtą vietą, kur vyksta visas „lowrider'ių" susibūrimas. Ten jums hidraulikos pagalba teks judinti automobilį (tiksliau, šokti) pagal muziką. Sudėtinga neturėtų būti. Sėkmingai užbaigus „šokį", jūsų sesė, Kendli, supažindins jus su savo vaikinu, Cezariu. Po šiokių tokių kivirčų mūsų pagrindinis veikėjas CJ susitaikys su ta mintim, kad jo sesė susitikinėja su Cezariu. Misija baigta.

Atlygis: pagarba

RYDER MISIJOS

1. HOME INVASION

Sėskite į furgoną ir važiuokite į žemėlapyje pavaizduotą lokaciją. Atvykę į vietą, įeikite į namą, kurį jums ir teks apšvarinti. Jums reiks išnešti tris (iš šešių) ginklų dėžes per aštuonias minutes. Pirma dėžė yra kambaryje, kuriame jūs atsidursite, tik įėję į namą; antra dėžė yra virtuvėje; trečia yra prie laiptų; ketvirta yra koridoriaus gale; likusios dvi — kambary: viena kairėje, kita už lovos. Vaikščiokite atsitūpęs, tada nesukelsite triukšmo. Kas kartą paėmę dėžę, nuneškite ją į furgoną. Baigę nešioti, sėskite į automobilį ir važiuokite į pažymėtą vietą. Misija baigta.

Atlygis: pagarba

2. CATALYST

Važiuokite į pažymėtą vietą prie traukinio. Ten teks jums šiek tiek „prasiskersti" :). Kai visi priešiškai nusiteikę gangsteriai bus išžudyti, užlipkite ant traukinio vagono. Kai tik traukinys pradės judėti iš paskos, taip pat pradės važiuoti automobilis su Raideriu, kuriam jūs turėsite mėtyti ginklų dėžes iš traukinio. Lengva nebus, taigi nesinervinkite, jei jums šios misijos nepavyks įvykdyti iš pirmo karto. Baigę mėtyti, atsikratykite policijos ir nuvykite iki Raiderio namų. Misija baigta.

Atlygis: pagarba

3. ROBBING UNCLE SAM

Raideriui topteli mintis, jog Armija turi daugiausiai ginklų už visus kitus. Ar jis nesumanus? :) Visgi, jis sumano apiplėšti kariuomenės sandėlius prieplaukoje. Nuvažiavę ten, išlipkite iš automobilio ir peršokite tvorą, nušaukite sargybinį. Tada šaukite į jungiklį, kad atsidarytų vartai. Iššaudykite likusius kareivius. Kai atvažiuos furgonas prie sandėlio, sėskitės į automobilinį krautuvą su šakėm ir suvežiokite visas keturias dėžes, esančias

sandėlyje, į furgoną. Tą patį po to padarykite su dviem dėžėm, esančiom lauke. Sėskitės į automobilį ir važiuokite į pažymėtą vietą. Aišku, kariškiai neleis jums taip lengvai paspruktí. Spaudinėdami L3, jūs galėsite mėtyti sproginėjančias dėžes, taip atsikratysit įkyrių Humerių. Misija baigta.

Atlygis: pagarba

BIG SMOKE MISIJOS

1. OG LOC

Vienas iš tavo berniukų yra paleidžiamas iš kalėjimo, taigi jums teks jį pasiimti. Lokas užsimano suvesti sąskaitas su kažkokiu taip pat kalėjusiu „draugužiu" Fredžiu. Taigi nuvykite prie „Balla" gaujos teritorijoje esančio namo. Fredis ilgai nedelsęs užšoks ant motociklo ir pabėgs. Tada jums nieko kito nelieka kaip tik pasivyti jį ir nužudyti. Sėskitės ant šalia esančio motociklo ir pirmyn. Kol Fredis važiuos motociklu, nušauti jums jo tikrai nepavyks. Jis sustos prie krepšinio aikštelės, o tada jūs jį ir „nukepsite" su kitais pagalbininkais. Baigę visą purviną darbą, nuvežkite Loką į „Burger Shot" restoraną.

Atlygis: pagarba ir Loko misijos

2. RUNNING DOG

Misija nebus iš sunkiųjų. Nuvažiuokite į reikiamą vietą. O po to pagaukite ir nužudykite pabėgusį „Vago" gaujos narį. Misija baigta.

Atlygis: pagarba

3. WRONG SIDE OF THE TRACKS

Kai tik nuvyksite į traukinių stotį, pastebėsite gangsterių susibūrimą. Kai jie jus pastebės, greitai užšoks ant traukinio ir taip bandys pabėgti. Sėskitės ant motociklo su Smouku ir vykitės traukinį. Atsargiai, susikoncentruokite ties vairavimu, žiūrėkite į priešais atvažiuojančius traukinius, o Smoukas pasirūpins šaudymu. Kai visi gaujos nariai bus nušauti, nuvežkite Smouką namo. Misija baigta.

Atlygis: pagarba

4. JUST BUSINESS

Smoukas ir jūs nuvyksite į miesto centrą susitikti su rusų mafija. Atvykus į vietą CJ pasilieka automobilyje, kai Smoukas eina į pastatą. Ilgai neužtrukęs, kaip nekeista, jis įsivelia į problemą, ir jūs turite jam padėti. Išvalę patalpas, susirinkite pinigus, ginklus ir šarvus. Išėjęs laukan, Smoukas paims motociklą, tada jūs atsisėsite už jo ir turėsite pasirūpinti besivejančiais rusais. Pradžioje jus vysis motociklai, stenkitės taikyti į motociklininkų galvas arba į benzino bakus — taip jums pavyks jais greitai atsikratyti. Vėliau prisistatys ir automobiliai, su kuriais bus šiek tiek sudėtingiau. Baigę visas šias košmariškas gaudynes, užbaigsite misiją :).

Atlygis: pagarba

OG LOC MISIJOS

1. LIFE'S A BEACH

OG susinervinęs dėl prasto darbo, tad prašo padėti jam pradėti reperio karjerą. Važiuokite į paplūdimio vakarėlį ir pasižiūrėkite, ar galėsite prigriebti DJ Van. Kai Van kalbės su jumis, reikia paspausti dešinėn ant rodyklių, kad atsakyti teigiamai, tada prasidės kita misijos fazė.

Laikas Dance Dance Revolution žaidimui :). Jokio specialaus triuko nėra, tiesiog įsiminkite, kokie ir kur yra mygtukai ir laiku juos spauskite. Kai padarysite įspūdį, didžėjė pakvies jus į vagonėlį, ir ten galite prispardyti jai subinę ir užrakinti sunkvežimį.

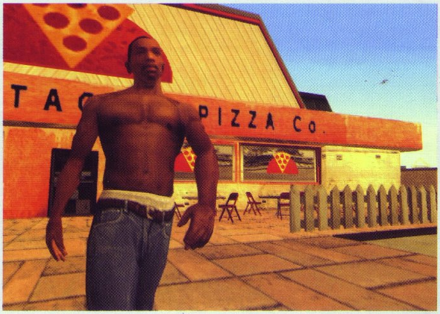
Atlygis: pagarba

2. MADD DOGGS RHYMES

Jis turi garso sistemą, tačiau repuoja labai skausmingai. Reikia paruošti geresnes eilutes. Eikite į namą ir sekite instrukcijomis, kaip įsėlinti vidun. Nežudykite jei būtinai nereikia. Turėsite užšaldyti sargybinį studijoje, o toliau tiesiog išsikovokite kelią. Prie studijos yra šarvų, jei prireiks.

Kai turėsite gerų tekstų knygą, grįžkite į Burger Shot ir pakalbėkite su OG.

Atlygis: pagarba, Frank Tenpenny misijos



3. MANAGEMENT ISSUES

OG turi problemų su kažkokiu mongolu, reikia jį pašalinti. Sulaikykite vieną jo asmens sargybinių, užmuškite ir pavokite jo automobilį. Jos negalite pažeisti – jei taip atsitiks, aplankykite Pay N'Spray, kad pataisyti. Sekite žemėlapį ir susitikite su kitais dviem sargybiniais – atsargiai pastatykite automobilį tarp jų. Pasirodys kiti sargybiniai, ir tada važiuokite į susitikimą. Laikykitės viduryje kolonos, ir mongolas su mergina įsės į automobilį. Sargybiniai, sukrutę dėl bandymo pagrobti, bandys jus sutrankyti, tad venkite jų ir važiuokite į prieplauką. Išsigelbėkite tik prieš pat krantą. Grįžkite į Burger Shot.

Atlygis: pagarba

4. HOUSE PARTY

OG pasiruošęs vakarėliui. Žaidimas lieps pasidaryti naują šukuoseną ir nusipirkti naujų drabužių, tačiau pataupykite pinigus. Grįžkite į Grove ir eikite į vakarėlių namą. Nelaimei, Balas nusprendė atakuoti vakarėlį. Eikite lauk ir paimkite Tec-9, jei dar tokio neturite.

Pirmoji banga ateis iš vakarų gatvės apačios. Iššaudykite juos, tada ruoškitės antrai bangai, kuri atakuos nuo tilto pereinančio virš jūsų. Paskutinė banga atakuos iš pietų ir vakarų, tad pasiruoškite šūviams į nugarą.

Atlygis: pagarba, gang turf misijos.

CESAR VIALPANDO (ŠIĄ MISIJĄ ĮVEIKTI BŪTINA)

1. HIGH STAKES, LOW-RIDER

Paprasčiausios nelegalios gatvių lenktynės. Jūs būsite laimingasis numeris šeši :). Šių lenktynių metu patariu važiuoti greitu, negriozdišku automobiliu, kad galėtume lengvai „išimti" posūkius, laviruoti tarp kitų automobilių ir aplenkti varžovus.

Atlygis: 1000$

FRANK TENPENNY MISIJOS

1. BURNING DESIRES

Važiuokite į Los Santos miesto centrą. Ten skersgatvyje rasite Molotovo kokteilių. Po to važiuokite į pažymėtą vietą. Iššaudę aplink namą besitrainiojančius „Vagos" gaujos narius, padekite namą, įmesdami Molotovo kokteilius pro langus. Kai namas užsiliepsnos, išaiškės, jog jame yra mergina, kurią jūs turėsite išgelbėti. Įėję į namą, iš virtuvės pasiimkite gesintuvą, su juo galėsite užgesinti užsiliepsnojusius praėjimus. Merginą, vardu Denisė, rasite antrame aukšte. Atlikę „herojišką užduotį" :), nuvežkite ją namo. Misija baigta.

Atlygis: Denisę galėsite kviesti į pasimatymus!

2. GRAY IMPORTS

„Balla" perka galingus ginklus iš rusų, ir tai labai nepatinka Tenpeniui. Taigi jums teks vykti į sandėlį ir visa tai užbaigti. Tik nepamirškite prieš tai apsikrauti ginklais ir pasitelkti į pagalbą savo gaujos narių — jūsų laukia nemenkas mūšis. Atkeliavę į vietą, susitvarkykite su sargais ir darbininkais lauke, po to peršaukite sandėlio užraktą ir lįskite vidun. Nugalabykite visus ten esančius, tada susiraskite laiptus ir kopkite jais į antrą aukštą. Ten pasieksite ofisą, kuriame tūnos ginklų dileris su dar keliais pakalikais. Dileris dėvės neperšaunamą liemenę, taigi greitai nepasimirs. Jis pradės bėgti link savo mašinos, ir jums reikės pasistengti jį nušauti prieš jam išvažiuojant. Jeigu vis dėlto jis spės nurūkti, šokite ant motociklo ir vykitės, bet jokiu būdu neleiskite pabėgti. Atsikratykite juo, ir misija bus baigta.

Atlygis: Pinigai iš rusų ginklų pardavėjo

SWEET MISIJŲ TĘSINYS

1. DOBERMAN

Metas išmokti kelti gaujų karus. Apsiginkluokite ir keliaukite į žemėlapyje violetine spalva

pažymėtą vietovę, kur yra „Balla" gaujos teritorija. Užmuškite 3-4 jos narius ir teritorija pradės blyksėti raudonai, o tai reikš vykstanti gaujų karą. Jus puls 3 priešų būriai iš įvairių pusių, taigi stebėkite radarą. Kai kovą laimėsite, teritorija priklausys jums. Bet jūsų darbas, deja, dar nebus baigtas. Jums dar teks pašalinti išdaviką, kurį surasite radaro pagalba. Pribaikite jį bei jo asmens sargybinius, ir misija bus atlikta.

Atlygis: Pagarba ir teritorija.

2. LOS SEPULCOS

Svytas planuoja nudobti krūvą „Ballas" narių ir tokiu būdu atkeršyti už užpuolimą per Svyto ir CJ motinos laidotuves. Pasisamdykite tiek gaujos narių, kiek galėsite, nes jums reikės nemažos paramos. Tuomet sėskitės į mašiną ir per 4 minutes spėkite nulėkti į „Los Sepulcros" kapines. Atvykę į vietą, eikite į pažymėtą vietą. Pasibaigus video intarpui, šturmuokite kapines ir iš karto pulkite „Ballas" vadą Keiną, nes jis bandys pabėgti. Kai jį pribaigsite, šokite Svytui iš paskos į mašiną. Dabar

jūsų ieškos policija, taigi nuvykite į „Paint 'n' Spray" persidažymui.
Atlygis: Pagarba.

3. REUNITING THE FAMILIES

Svytas suorganizavo didelį šeimų susirinkimą. CJ nuveža Svytą, Smouką ir Raiderį į „Jefferson" viešbutį, kuriame jis įvyks. Atvažiavus Svytas žengia vidun, liepdamas kitiems pasilikti lauke. Ir štai pasirodo policijos automobiliai, sraigtasparniai ir SWAT komanda. Reidas! Smoukas ir Raideris išsigąsta ir pabėga, o CJ lieka ištikimas savo broliui. Dabar jums teks surasti Svytą, skinantis kelią per pareigūnus, ir jį išgelbėti. Kai jį rasite, jis jus nuves ant stogo. Numuškite sraigtasparnį, po to nusileisite laiptais prie kelio, kur jūsų pasitikti atvažiuos Smoukas ir Raideris. Šoksite į mašiną, ir CJ į rankas bus įbrukamas šautuvas. Dabar jums teks šaudyti į besivejančius policininkus. Po kurio laiko misija baigsis įspūdingu video intarpu.
Atlygis: Pagarba

4. THE GREEN SABRE („SPOILERIAI"!)

Svytas sugalvoja, jog reikia galų gale užbaigti karus su gaujom, perėmus visas valdas į savąsias rankas. Reikia galų gale parodyti „Ballas" gaujai, kas čia bosas! Jis liepia visiems apsikaustyti ginklais ir susitikti prie „Mulholland Intersection" viaduko. Prieš jums išvykstant, netikėtai paskambins Cezaris ir pasakys, jog reikia skubiai susitikti, kad jis kažką jums parodytų. Nuvažiuokite ir įsėskite į automobilį, kuriame jis sėdi. Atvykote pačiu laiku, jums prieš akis išnirs šokiruojantis vaizdas! Pamatysite išeinančius iš pastato „Ballas" gaujos narius, o jiems iš paskos seks Smoukas ir Raideris — jie yra išdavikai! O jūsų brolis „pakeliui" į spąstus. Greitai sėskitės į automobilį ir važiuokite link „Mulholland" tilto. Po juo vyks susišaudymas, kuriame dalyvauja ir CJ brolis. Jums teks gerokai paprakaituoti atsišaudinėjant. Bet, deja, atvykus policijos pajėgoms, jūs būsit priversti pasiduoti. Misija baigta.
Atlygis: nieko

FRANK TENPENNY MISIJŲ TĘSINYS

1. BADLANDS

Tenpenis turi jums užduotį: nužudyti liudininką, planuojantį jį įskųsti. Taip pat, gausite fotokamerą ir turėsite nufotografuoti lavoną, kad Tenpenis įsitikintų, jog darbą atlikote. Pirmiausia, apsilankykite artimiausioje "Ammu-Nation" ir apsiginkluokite. Tada sėskitės ant šalia esančio Sanchez motociklo ir važiuokite link pažymėtos vietos. Liudininkas bus namelyje, saugomas keleto FTB agentų. Nudėkite juos, ir tada jis sės į mašiną ir nuvažiuos. Taigi, teks jį pasivyti ir užmušti. Kai padarysite pakankamai žalos automobiliui, jūsų auka išlips ir galėsite jį pribaigti bei padaryti nuotrauką. Nuvežkite ją į pažymėtą vietą ir misija bus baigta.
Atlygis: Pagarba, fotokamera, atrakinamos Katalinos misijos.

Alternatyvi misijos strategija:
1) "Ammu-nation" parduotuvėje nusipirkite ginklą su duslintuvu.
2) Keliaukite link namelio, bet palikite savo transporto priemonę šiek tiek atokiau.
3) Atsargiai pasislėpkite už medžių, kad FTB agentai jūsų nepamatytų. Nežudykite jų, nes kitu atveju jums pridės policijos ieškomumo žvaigždučių ir jūsų auka pradės bėgti.
4) Tyliai patekite į namelį, nužudykite liudininką ir padarykite nuotrauką.
5) Pasinaudokite artimiausia transporto priemone ir palikite nusikaltimo vietą bei nuvežkite atiduoti nuotrauką.

CATALINA MISIJOS

Pastaba
Kai pirmą kartą susitiksite su Katalina, Cezario pussesere, jūs galėsite atlikti tik vieną iš misijų. Galėsite rinktis bet kurią iš keturių, bet tada Katalina bus neprieinama tol, kol neatliksite Body Harvest misijos Trutui. Kai ją įvykdysite, 3 likusios Katalinos misijos bus atrakintos.

1. TANKER COMMANDER

Važiuokite į degalinę. Katalina bandys ją apiplėšti, bet to padaryti nepavyks, nes ji yra

gerai apsaugota. Tuomet, ji nuspręs pagrobti sunkvežimį su kuro cisterna. Kai baigsis video intarpas, lipkite į sunkvežimį ir prikabinkite prie jo priekabą. Tada, pasirodys įsiutęs vilkiko vairuotojas, sės į savo mašiną ir pradės jus puldinėti. Dabar geriausia būtų išlipti iš kabinos ir šaudyti į jo automobilį kol sprogs. Būkite atsargūs - nesprogdinkite prie cisternos. Taip pat, visuomet saugokite Kataliną. Pribaigus persekiotoją, pristatykite sunkvežimį į pažymėtą vietą ir misiją atliksite.
Atlygis: $5,000 ir atrakinamos Trucking Asset misijos.

2. LOCAL LIQUOR STORE

Toliau, Katalina nori apiplėšti alkoholinių gėrimų parduotuvę. Deja, kažkas kitas irgi tai norės padaryti. Kai atvyksite į vietą, 4 tipai išbėgs laukan, nešini pinigais. Katalina vieną nudės, bet kiti 3 pabėgs ant keturračių motociklų. Šokite ant to, kuris liks, ir vykitės. Jūsų tikslas – juos nudobti ir atsiimti "savo" pinigus. Kiekvienas turės po lagaminą, kuris iškrenta, užmušus jo nešiką. Geriausia yra visus bėglius pribaigti ir tik tada susirinkti lagaminus, nes kitu atveju jiems bus lengviau nuo jūsų pabėgti. Kartais bėgliai išsiskirstys, bet nesijaudinkite, tiesiog vykitės vieną iš jų, ir po kurio laiko jie vėl visi važiuos vienas šalia kito. Kai surinksite visus pinigus, grįžkite į Katalinos namelį.
Atlygis: $1,000

3. AGAINST ALL ODDS

Kai atvažiuosite į pažymėtą vietą priešais "Off-Track" lažybų namus, CJ įbėgs vidun ir išvysite, kad Katalina yra užėmusi patalpą. Pasibaigus vaizdo intarpui, ji jums lieps susprogdinti duris į seifą. Paskui padėsite kitą sprogmenį prie pačio seifo, kad jis atsidarytų. Kai išbėgsite laukan, iš karto važiuokite į artimiausią "Pay N' Spray" ir perdažykite mašiną. Galų gale, grįžkite į Katalinos namus.
Atlygis: $2,000

4. SMALL TOWN BANK

Paskutinis darbelis Katalinai. Jums teks prižiūrėti įkaitus, kad jie būtų ramūs ir nebandytų kviesti pagalbos, kol Katalina lauš seifą. Tereikės vedžioti taikiklį nuo vieno prie kito. Bet, deja, kažkam vis dėl to pavyks įjungti aliarmo signalą. Prieš paliekant banką, apiplėškite 3 kasos automatus. Tada, Katalina išves jus per galines duris, kur jūsų lauks policija. Skinkitės kelią, kol pasirodys 2 policininkai ant motociklų. Nudėkite juos ir pasisavinkite motociklus. Dabar, sekite Katalinai iš paskos ir neatsilikite. Jums bėgant, atsiras dar 2 ratuoti policininkai, bet abu po kurio laiko patys užsimuš. Kataliną, žinoma, apsups ir pagaus, taigi teks ją išlaisvinti, pasisodinti ant savo motociklo ir nuvežti į jos namus.
Atlygis: $10,000

THE TRUTH MISIJOS

1. BODY HARVEST

Trutas nori, kad CJ jam pavogtų derliaus nuėmimo mašiną.

Keliaukite į pažymėtą vietą. Atvyksite prie fermos, kur dirbs keletas žmonių ir kombainas. Pribėkite prie jo, ištraukite laukan vairuotoją ir patys sėskite prie vairo. Darbininkai, žinoma, supyks ir pradės jus pulti. Pasinaudokite kombaino ašmenimis ir paskerskite juos. Kai išvažiuosite į kelią, jus dar užpuls keli džipai. Paleiskite ašmenis į darbą dar kartelį. Atsikratę persekiotojų, keliaukite į pažymėtą vietą.

Atlygis: Pagarba ir atrakinamos Cezario misijos.

CESAR VIALPANDO MISIJŲ TĘSINYS

1. WU ZI MU

Jūsų laukia vėl nelegaliosios lenktynės. Susiraskite greitą automobilį ir nuvykite į pažymėtą vietą. Video intarpe atpažinsite kažkur labai matytą (tikriausiai GTA3) personažą :). Patarimai lenktyniaujant būtu tokie: pasistenkit kuo mažiau trankyti savo automobilį. Nebijokite kirsti kampų, taip jūs lengvai išsiveršite į priekį. Atidžiai važiuokite šalia vandens, nes jei ten atsidursit, tikrai nieks „nerestar-t'ins" jūsų atgal ant kelio :).

Atlygis 5000$

2. FAREWELL, MY LOVE...

Katalina susirado naująją savo gyvenimo meilę (tą patį iš GTA3 :)), kurį ji ir „nukepė" per banko apiplėšimą (kas žaidęs trečiąją GTA dalį, žino apie ką aš čia :)). Na, o užduotis vėl labai paprasta — laimėti lenktynes. Tik, deja, šį kartą negalėsime pasirinkti automobilio.

Atlygis: Garažas San Fierro mieste.

THE TRUTH MISIJŲ TĘSINYS

1. ARE YOU GOING TO SAN FIERRO?

Šioje misijoje jums teks sudeginti visą sunkiai augintą Truto marihuaną. Pasiėmę liepsnosvaidį, bėkite prie daržų ir juos padekite. Radare galėsit puikiai matyti, kurie plotai dar nėra sudegę. Visa tai turite padaryti iki atvykstant policijai, per 5 minutes. Ir dar — pastaba: laikykitės saugaus atstumo nuo visos ugnies, kitu atveju neteksit daug sveikatosJ. Atlikus šią užduotį, į kompaniją atlėks policijos helikopteris. Laimei, Trutas duos jums „bazoką", su kuria jūs ir turėsit numušti jį. Viskas, jūs vykstate į San Fierą!

CARL JOHNSON MISIJOS

1. WEAR FLOWERS IN YOUR HAIR

Garažas, kurį gavote, yra tiesiog baisus: purvinas, pasenęs ir apgriuvęs. Metas imtis darbo ir jį sutvarkyti. Pradžioj jums reikia surinkti žmones – darbuotojus, kurie jums čia padėtų dirbti. Taigi misija labai paprasta — jums teks šiek tiek pasivažinėti po miestą, renkant reikiamus žmones. Kur reikia važiuoti, aišku, jums parodys jūsų ištikimas radaras :).

Atlygis: nieko

2. 555 WE TIP

Važiuokite link viešbučio. Tada stovėjimo aikštelėje nužudykite patarnautoją. Persirengę jo

apranga, nueikite ten, kur turi atvažiuoti DA. Sulaukę, nieko nedelsę, sėskitės į jo automobilį ir važiuokite atgal į garažą, ten bus jam į bagažinę padėti narkotikai, po to automobilį turėsite pristatyti atgal prie viešbučio. Visam šiam darbeliui jums bus skirta 2 minutės. Pastaba: negali būti nė įbrėžimo, kai ją pristatinėsite atgal. Pastatę automobilį į pažymėtą stovėjimo vietą, paskambinkite policijai ir praneškite apie automobilyje esančius narkotikus. Po to DA įsės į automobilį, ir kas toliau įvyks, jau patys tikriausiai žinote... :)

Atlygis: Valet misijos ir darbuotojo apranga.

3. DECONSTRUCTION

Darbininkai įžeidė jus, jūsų seserį ir Cezarį, reikia išspardyti jiems subines. Pavokite vieną iš jų buldozerių ir sulyginkite su žeme šešis stačiakampius laikinus pastatus. Jie žemėlapyje parodyti žaliai, reikia gan dideliu greičiu įsirėžti, kad sunaikintumėt. Saugokitės statinių, nes jos sprogsta. Griovimų metu jus puls darbininkai ir vienas su buldozeriu. Paprasčiausias būdas – išlipti iš buldozerio ir iššaudyti juos, tada pagrobti priešingą buldozerį ir užmušti vairuotoją.

Kai sunaikinti visi šeši pastatai, brigadininkasa iškiš galvą pasižiūrėti griovimų. Kaip jam nepasisekė – jis tapo liudininku. Įmeskite Porta Potty, kuriame jis yra į skylę šalia vamzdžių, tada pasiimkite cemento sunkvežimį. Privažiuokite galu į pažymėtą vietą ir palaidokite Porta Potty cemente.

Atlygis: atsiveria driving school

4. PHOTO OPPORTUNITY

Cezaris sekė žaidėjus narkotikų kontrabandos operacijoje, jis nori kad su juo susitiktumėt. Važiuokite į jo vietą, tada į Angel Pines, kad atlikti žvalgybą. Tada lipkite ant pastato, prie kurio sustojote, stogo ir pasiruoškite padaryti kelias nuotraukas. Būtinai pilnai pritraukite vaizdą ir nufotografuokite kiekvieną iš keturių pagrindinių žaidėjų. Jei gerai nufotografavote, Cezaris ir CJ pakalbės apie žmogų.

Atlygis: Pagarba

5. JIZZY

Važiuokite pas Jizzy po tiltu. Po pokalbio jis duos jums „kvailų raumenų" darbų. Pirma eikite lauk ir šokite į automobilį. Važiuokite į viešbutį miesto centre. Po to jis norės, kad pašalintumėte konkuruojantį savadautoją – turite tik dvi minutes, kad pagauti jį Hashbury.

Toliau reikės išgelbėti vieną iš Jizzy moterų nuo poros vyrukų po tiltu. Tik vienas jų yra ginkluotas, tad sunku nebus. Po to pataisykite automobilį.

Ketvirtoji misijos dalis – žmogžudystė. Reikia pašalinti anksčiau paliktą viešbutyje merginą. Rodos jos klientas nori ją ištraukti iš šio darbo, o Jizzy tai aišku nepatinka. Pamokslautojas yra ilgame limuzine, kurį lydi juodas džipas su ginkluotais sargybiniais. Čia pirmiausia reikia koncentruotis į limuziną. Privažiuokite šalia jo ir su MP5 šaudykite. Jei jau buvote vairavimo mokykloje, galite panaudoti P.I.T. manevrą. Kai užmušite beglius, pribaikite ir sargybinius. Galite pasilikti Jizzy automobilį garaže, jei norite.

Atlygis: $3,000 ir pagarba.

PATARIMAI PS2 KODAI

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
Meniu ekrane pasirodžius „Press Start" spauskite šias kombinacijas:
Bonusas pradžioje — Kairėn (2), Dešinėn, Kvadratas(2), Dešinėn, L1, R1, kad pradėti karjeros režimą su papildomu 1,000 ir gauti Mazda RX-8 ir Nissan Skyline greitų lenktynių režime. Kodas neveiks, jei jau pradėjote karjerą.

Papildomi pinigai — Aukštyn(3), Kairėn, R1(3), Žemyn. Pradėsite karjerą su papildomais 200.
Best Buy vinilas — Aukštyn, Žemyn, Aukštyn, Žemyn(2), Aukštyn, Dešinėn, Kairėn. Atrakinsite Best Buy vinilą.
Burger King vinilas — Aukštyn(4), Žemyn, Aukštyn(2), Kairėn.
Hummer H2 Capone — Aukštyn, Kairėn, Aukštyn(2), Žemyn, Kairėn, Žemyn, Kairėn.

SLY 2 BIR OF THIEVES
Naudingi įtaisai – sustabdykite žaidimą ir veskite kodus:

Time Rush — Žemyn(2), Aukštyn, Žemyn, Dešinėn, Kairėn.
Tom — Kairėn(2), Žemyn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn.
Knockout Dive — surinkite visus Clue Bottles pirmame epizode, tada veskite 231 kombinaciją seife Bug Dimitri ofise.
Insanity Strike — surinkite visus Clue Bottles antrame epizode, tada veskite 857 kombinaciją seife Boardroom Brawl misijoje.
Voltage Attack — surinkite visus Clue Bottles trečiame epizode, tada veskite 386 kombinaciją seife Water Bug Run misijoje.
Long Toss — surinkite visus Clue Bottles ketvirtame epizode, tada veskite 248 kombinaciją seife pastate šalia dviejų paskutinių terminalų Train Hack misijoje.
Rage Bomb — surinkite visus Clue Bottles penktame epizode, tada veskite 969 kombinaciją seife Stealing Voices misijoje.
Music Box — surinkite visus Clue Bottles šeštame epizode, tada veskite 129 kombinaciją seife Cabin Crimes misijoje.
Lightning Spin — surinkite visus Clue Bottles septintame epizode, tada veskite 583 kombinaciją seife Laser Redirection misijoje.
Shadow Power — surinkite visus Clue Bottles aštuntame epizode, tada veskite 725 kombinaciją seife Murray/Sly Tag Team misijoje.

NIGHTMARE CREATURES (PSONE)
Kodų režimas:
Veskite kaip kodą — Kairėn, Aukštyn, Trikampis, Žemyn, Trikampis, Trikampis, X, Aukštyn arba Kairėn, Aukštyn, Trikampis, Žemyn, Apskritimas, Trikampis, Kvadratas, Žemyn. Tada atsirakins nesibaigiantys pratęsimai, lygių pasirinkimas ir galimybė žaisti monstru.

Nužudymai iš vieno smūgio:
Įjunkite kodų režimą, tada spauskite L1, R1, L2, R2, Select.

Maži padarai:
Įjunkite kodų režimą, tada spauskite L2(2), R1(2), L1, R2, Select. Pradėkite žaidimą ir įjunkite „reduce" opciją, kad sumažinti padarus.

Sulietas režimas:
Įjunkite kodų režimą, tada spauskite L1, L2(2), L1, L2(2), L1, Select.

GAMEDUK

Countdown Vampires
Evil House
Galvosūkis su pianinu, nežinau kokias natas spausti.
Eimantas, Kaunas
Klavišus reikia spausti tokia tvarka: antras nuo kairės, penktas nuo kairės, šeštas nuo kairės ir ketvirtas nuo kairės.

Tomb Raider: Angel of Darkness
The Hall of Seasons
Kaip įveikti raudoną šmėklą?
Mindaugas, Panevėžio raj.
Vaikykitės mėlyną liepsnelę tol, kol ji atsiras ant statulos kambario priekyje šalia durų. Taip Lara turės pakankamai daug vietos kovoti su vaiduokliu, matyti šviesą ir netrukdyti jai (priartėjus prie šviesos ji pabėga). Šaudykite šmėklą, kol jai nukris galva. Lara turi tik kelias sekundes paimti liepsnelę, kol šmėkla ją vėl puls. Šviesa nejudės, kol atsigaus antra šmėkla. O kadangi dabar šviesa šalia Laros, jai neturėtų būti sunku ją pasiekti, kol šmėkla atsibus.

Final Fantasy VIII
Ultimecia's Castle
Kai įeinu į pilį, užblokuojamos mano galios (GF, magic, item, limit break ir t.t.). Ką reikia daryti, kad jas atrakinti?
Boris, Klaipėda
Galias atrakinsite nugalėdami pilies sub-bosus. Po kiekvienos pergalės jūsų paklaus, kurią galią norite atblokuoti.

Resident Evil: Code Veronica
Kriso scenarijus, training facility
Niekaip negaliu nustatyti temperatūros ir paimti clement E ir dar negaliu atidaryti durų prie kurių radau bateriją. Ką man daryti?
Aistis, Vilnius
Reikia nustatyti temperatūrą ant 12.8, tada gausi clement E. Baterijos šiom durim ne prie ko – reikia erelio plokštės, kad jas atidaryti.

Muzikos pasirinkimas:
Įjunkite kodų režimą, tada spauskite L1(4), R1(3), Select. Sustabdykite žaidimą, pažymėkite „Current track" opciją ir spauskite kairėn ar dešinėn, kad pasirinkti dainą.

Lygių pasirinkimas:
Padavinimo ekrane spauskite L1(2), L2, R1(2), R2, Select. Pradėję žaidimą sustabdykite jį ir turėsite galimybę pasirinkti bet kurį lygį.

GRIR THEFT AUTO: SAN IRREAS

Žaidimo metu spauskite:
Agresyvus eismas — R2, Apskritimas, R1, L2, Kairėn, R1, L1, R2 ir L2.
Juodi automobiliai — Apskritimas, L2, Aukštyn, R1, Kairėn, X, R1, L1, Kairėn ir Apskritimas.
Rožiniai automobiliai — Apskritimas, L1, Žemyn, L2, Kairėn, X, R1, L1, Dešinėn ir Apskritimas.
Susprogdinti visus automobilius — R2, L2, R1, L1, L2, R2, Kvadratas, Trikampis, Apskritimas, Trikampis, L2 ir L1.
Važiuoti ant virens — Dešinėn, R2, Apskritimas, R1, L2, Kvadratas, R1 ir R2.
Greitesni automobiliai — Dešinėn, R1, Aukštyn, L2, L2, Kairėn, R1, L1, R1 ir R1.
Greitesnis laikas — Apskritimas, Apskritimas, L1, Kvadratas, L1, Kvadratas, Kvadratas, Kvadratas, L1, Trikampis, Apskritimas ir Trikampis.
Greitesnis „geimplėjus" — Trikampis, Aukštyn, Kvadratas, Kvadratas, L2, L1 ir Kvadratas.
Lėtesnis „geimplėjus" — Trikampis, Aukštyn, Dešinėn, Žemyn, Kvadratas, R2 ir R1.
Rūkas — R2, X, L1, L1, L2, L2, L2 ir X.
Lietus — R2, X, L1, L1, L2, L2, L2 ir Apskritimas.
Saulėta — R2, X, L1, L1, L2, L2, L2 ir Kvadratas.
Pilna sveikata, šarvai ir $250,000 — R1, R2, L1, X, Kairėn, Žemyn, Dešinėn, Aukštyn, Kairėn, Žemyn, Dešinėn ir Aukštyn.
Bloodring Racer— Žemyn, R1, Apskritimas, L2, L2, X, R1, L1, Kairėn ir Kairėn.
Caddy — Apskritimas, L1, Aukštyn, R1, L2, X, R1, L1, Apskritimas ir X.
Hotring Racer 1— R1, Apskritimas, R2, Dešinėn, L1, L2, X, X, Kvadratas ir R1.
Hotring Racer 2— R2, L1, Apskritimas, Dešinėn, L1, R1, Dešinėn, Aukštyn, Apskritimas ir R2.
Ranger — Aukštyn, Dešinėn, Dešinėn, L1, Dešinėn, Aukštyn, Kvadratas ir L2.
Romero — Žemyn, R2, Žemyn, R1, L2, Kairėn, R1, L1, Kairėn ir Dešinėn.
Stretch — R2, Aukštyn, L2, Kairėn, Kairėn, R1, L1, Apskritimas ir Dešinėn.
Trashmaster — Apskritimas, R1, Apskritimas, R1, Kairėn, Kairėn, R1, L1, Apskritimas ir Dešinėn.
Rhino Tank — Apskritimas, Apskritimas, L1, Apskritimas, Apskritimas, Apskritimas, L1, L2, R1, Trikampis, Apskritimas ir Trikampis.
Pėstieji turi ginklus — R2, R1, X, Trikampis, X, Trikampis, Aukštyn ir Žemyn.
Tobulas vairavimas — Trikampis, R1, R1, Kairėn, R1, L1, R2 ir L1.
Žemesnis paieškos lygis — R1, R1, Apskritimas, R2, Aukštyn, Žemyn, Aukštyn, Žemyn, Aukštyn ir Žemyn.
Aukštesnis paieškos lygis — R1, R1, Apskritimas, R2, Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Kairėn ir Dešinėn.
Ginklų rinkinys 1 — R1, R2, L1, R2, Kairėn, Žemyn, Dešinėn, Aukštyn, Kairėn, Žemyn, Dešinėn ir Aukštyn.
Ginklų rinkinys 2 — R1, R2, L1, R2, Kairėn, Žemyn, Dešinėn, Aukštyn, Kairėn, Žemyn, Žemyn ir Kairėn.
Ginklų rinkinys 3 — R1, R2, L1, R2, Kairėn, Žemyn, Dešinėn, Aukštyn, Kairėn, Žemyn, Žemyn ir Žemyn.

Silent Hill
Apėjau visą mokyklą ir įėjau į tokį kambarį, kur yra padėtas pianinas, nežinau ką reikia sugroti.
Mindaugas, Mažeikių raj.
Reikia spausti sulūžusius klavišus, kurie neskleidžia garso. Užuomina yra šalia ant sienos užrašytame eilėraštyje apie paukščius – baltus ir juodus (atitinkamai balti ir juodi klavišai). Pabandyk išsiaiškinti. Jei nepavyks, štai atsakymas:
Antras baltas klavišas nuo kairės
Antras baltas klavišas nuo dešinės
Pirmas juodas klavišas nuo dešinės
Trečias juodas klavišas nuo dešinės
Pirmas juodas klavišas nuo kairės.

Resident Evil
Kur rasti 16 failą?
Eivydas, Anykščiai
Jei teisingai suprantame tavo klausimą, kad gauti 16-ą failą, arba V-Jolt reikia sumaišyti 13-ą su trečiu.

Castlevania Lament of Inocence
Garden Forgotten by Time
Kur rasti paskutinį jungiklį atidaryti durims į B2F (antra aukštą)?
Jokūbas, Kaunas
Štai visi lygio jungikliai:
Linijinei spynai:
1) Viršutinis - pirmas aukštas, už judančio spindulio kambario (į rytus, pietus, pietus, pietus, pietus, vakarus nuo portalo kambario);
2) Vidurinis - rytus, pietus, pietus, vakarus nuo portalo kambario;
3) Apatinis – rytus, pietus, vakarus, vakarus nuo pirmo plant kambario (į rytus nuo antro saugojimo kambario).
Jungikliai trikampei spynai:
1) Kairys – už krašto durų pirmame plant kambaryje;
2) Vidurinis – už krašto durų antrame plant kambaryje, kambaryje po spiralinių laiptų;
3) Dešinys – penkis kart į šiaurę nuo antro plant kambario.

Ratchet and Clank 2
Deep Space Disposal
Kaip nugalėti tuos laivus, kai tik aš sunaikinu vieną aar du, juos iškart sutaiso. Aš nespėju jų sunaikinti per tą laiką, kol juos taiso.
Mantas, Klaipėda
Jums reikalingi tokie daiktai: fusion laser patrankos, triple boos acceleration variklis, ir torpedos ar fast-lock raketsvaidis. Jei tokių neturite, grįžkite į Thug Rendezvous ir atlikite užduotis, kad gauti raritanium ir nusipirkite juos.

Tomb Raider: The Last Revelation
Beveik pabaiga.
Kaip supilstyti į svarstykles vandenį teisingai, kad atsidarytų praėjimas? Jų yra trys.
Renaldas, Elektrėnai.
Pirmiausia jum reikia dviejų litrų vandens. Paimkite didelį vandens maišą nuo grindų, pripildykite jį, tada sujunkite su mažu vandens maišu. Svarstyklėse įpilkite didelį maišą į vazą ir subalansuosite jas. Antrą kartą reikia keturių litrų vandens. Užpildykite didelį maišą, sukombinuokite su mažu. Tada ištuštinkite mažą, ir tada išpilkite didelį maišą į mažą. Turite du litrus mažame maiše ir vieną dideliame. Užpildykite didelį vandens maišą ir sujunkite su mažu. Taip turėsite tris litrus vandens mažame vandens maiše ir keturis dideliame. Išpilkite į vazą didelį maišą.
Trečiose svarstyklėse reikia vieno litro vandens. Užpildykite mažą maišą, sujunkite su dideliu. Užpildykite mažą maišą ir sujunkite su dideliu. Turite tik vieną litrą mažame maiše. Jį išpilkite į vazą ant svarstyklių.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

GRUODIS

03 .HACK PART 4: QUARANTINE	RPG
03 CALL OF DUTY: FINEST HOUR	FPS
03 DRAGON BALL Z: BUDOKAI 3	MUŠTYNĖS
03 DUEL MASTERS: COBALT	KORTOS
03 MIAMI VICE	VEIKSMO
03 PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN	VEIKSMO
05 FUTURE TACTICS: THE UPRISING	STRATEGIJA
10 FIGHT CLUB	MUŠTYNĖS
10 GODZILLA: SAVE THE EARTH	VEIKSMO
10 HOT WHEELS STUNT TRACK CHALLENGE	LENKTYNĖS

SAUSIS

14 ROBOTECH: INVASION	VEIKSMO
28 BLOOD WILL TELL	VEIKSMO
28 MIDNIGHT CLUB 3	LENKTYNĖS
28 SHAMAN KING: POWER OF SPIRIT	MUŠTYNĖS

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

GRUODIS

01 JAK 3
01 KILLZONE
01 STARSKY & HUTCH 2
03 .HACK VOL 4
03 BACKYARD WRESTLING 2: THERE GOES THE NEIGHBORHOOD
03 DRAGONBALL Z BUDOKAI 3
03 DUEL MASTERS:COBALT
03 LEMONY SNICKET'S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS
03 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
10 CALL OF DUTY: FINEST HOUR
10 CRASH 'N' BURN
10 GHOST RECON 2
10 GODZILLA: SAVE THE EARTH
10 GOLDENEYE: ROGUE AGENT
10 PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

SAUSIS

14 ESPN: NBA BASKETBALL
14 ESPN: NFL FOOTBALL
14 ESPN: NHL HOCKEY
14 OUTLAW GOLF 2
14 ROBOTECH INVESION

TOPAI

VA TOP 15

■ 1. Dragon Ball Z: Budokai 2
▲ 2. Final Fantasy X - 2
▼ 3. NFS: Underground
■ 4. GTA: Vice City
■ 5. *Silent Hill*
■ 6. Final Fantasy X
▲ 7. *Metal Gear Solid*
▲ 8. Ratchet and Clank 2
▼ 9. SSX Tricky
▼ 10. FIFA 2004
▼ 11. *Final Fantasy VIII*
▼ 12. Gran Turismo 3 A-Spec
▲ 13. Soul Calibur 2
N 14. *Final Fantasy VII*
▼ 15. Medal of Honor Frontline

Nepamiršk, kad tik tu gali lemti šį topą! Įrašyk žaidimų pavadinimus į kuponą ir siųsk mums.

GNT Playstation 2 Top 10

Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Grand Theft Auto: San Andreas
2 Need for Speed Underground 2
3 NBA Live 2005
4 The Urbz: Sims in the City
5 FIFA Football 2005
6 Tony Hawk's Underground 2
7 The Lord of the Rings: The Third Age
8 NBA JAM 2004
9 Grand Theft Auto: Vice City
10 ATV 2: Quad Power Racing

GNT PSone Top 5

Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Tony Hawk's Pro Skater 2
2 FIFA Football 2005
3 Theme Park World
4 FIFA Football 2001
5 NBA Live 2003

PS 2

1 Grand Theft Auto: San Andreas
2 Need For Speed: Underground 2
3 FIFA 2005
4 WWE Smackdown! Vs Raw
5 Call of Duty: Finest Hour
6 The Incredibles
7 The Getaway: Black Monday
8 Goldeneye: Rogue Agent
9 Sega Superstars
10 Pro Evolution Soccer 4

PSone

1 Scooby-Doo and The Cyber Chase
2 Dance: UK
3 Monsters, Inc.
4 Spongebob: Super Sponge
5 Spiderman 2 - Enter Electro
6 Dancing Stage Party Edition
7 Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
8 Rugrats In Paris
9 Spiderman
10 Tom and Jerry: House Trap

Xbox

1 Halo 2
2 Need For Speed: Underground 2
3 Call of Duty: Finest Hour
4 Pro Evolution Soccer 4
5 Goldeneye: Rogue Agent
6 Tom Clancy's Ghost Recon 2
7 FIFA 2005
8 Prince of Persia: Warrior Within
9 Fable
10 The Incredibles

GameCube

1 Metroid Prime 2: Echoes 2
2 Donkey Konga 8
3 Need For Speed: Underground 2 3
4 Paper Mario 2: The Thousand-Year Door 4
5 Goldeneye: Rogue Agent 2
6 The Incredibles 5
7 FIFA 2005 9
8 Tales of Symphonia 3
9 Prince of Persia: Warrior Within
10 Call of Duty: Finest Hour

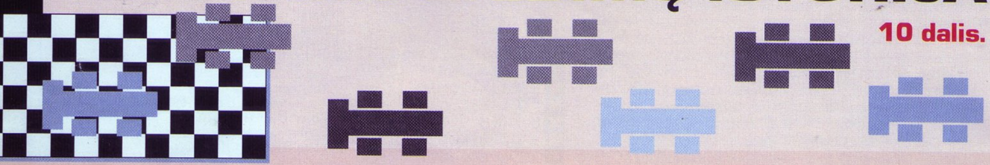
GBA

1 The Incredibles
2 Pokemon Fire Red
3 Pokemon Leaf Green
4 Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed
5 Scooby-Doo and The Cyber Chase
6 Finding Nemo
7 Shark Tale
8 The Legend of Zelda: The Minish Cap
9 The Urbz: Sims In The City
10 Finding Nemo / Monsters, Inc.

N-Gage

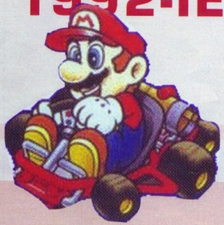
1 Crash Nitro Kart
2 Tomb Raider
3 Virtua Tennis
4 Moto GP
5 Sonic N

VAIRAVIMO ŽAIDIMŲ ISTORIJA



10 dalis.

1992-IEJI METAI

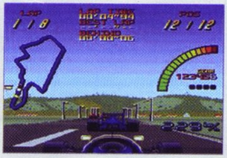


NINTENDO

Super NES pakilo į populiarumo viršūnes, ir šiai konsolei leidžiama ypač daug žaidimų. Vienas geriausių ir įtakingiausių žaidimų iš 16 bitų eros buvo *Super Mario Kart*. Čia aštuoni klasikiniai

Nintendo veikėjai kartingais lakstė 15-oje skirtingų trasų. Kiekvienas turėjo kitokias kovos technikas, o renkami galios padidintojai leido lenktynininkams šokinėti, pagreitėti, svaidytis į varžovus. Po šio žaidimo pasirodė galybė panašių kartingų ir kitų lenktynių su populiariais veikėjais, naudojančių panašią schemą. Žaidimas *Top Gear* buvo atsakymas į populiarų *Sega OutRun*, kur reikėjo rinktis nitro prikištus automobilius ir lakstyti po 32 trasas. F-1 scenoje pasirodė senojo tipo

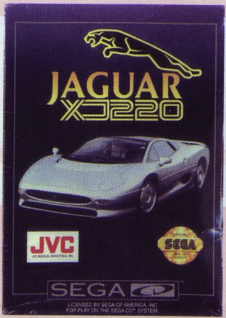
Battle Grand Prix, kur vaizdas buvo rodomas iš viršaus. Žaidimas buvo išties turtingas pavadinimais ir vardais — net 40 skirtingų vairuotojų bei 24 komandos. Kitas žaidimas pasinaudojo tuo metu pirmaujančio Nigel Mansell vardu. *Nigel Mansell's World Championship Racing* leido vairuoti iš pirmojo asmens perspektyvos ir palenktyniauti 16-oje trasų.



SNES populiarumas jau spėjo nustelbti senesnę *NES* konsolę, ir jai buvo išleista tik keletas nelabai kokybiškų naujų lenktynių žaidimų ar prastų perdirbinių iš arkadų.

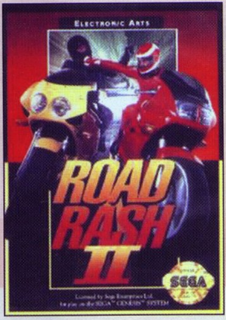
SEGA

Sega žengė didelį žingsnį — ji už Japonijos ribų išleido *Sega CD*. Kompanija tikėjosi, kad tai galutinai padės *Genesis* tapti dominuojančia konsole ir nugalėti *Nintendo*, tačiau, kaip vėliau paaiškėjo, ji klydo. Pagrindinė priežastis — per mažas kūrėjų palaikymas sistemai. Nors tuo metu CD leido sutalpinti daug daugiau medžiagos nei kartridžai, *Sega* nesugebėjo to tinkamai išnaudoti ir paskatinti kūrėjus dirbti su šia sistema. Tačiau sistema, be abejo, žaidimų ilgainiui susilaukė. Pirmais paleidimo metais išėjo tik vienas lenktynių žaidimas, skirtas vienam automobiliui — *Jaguar XJ220*. Žaidimas iš trečiojo asmens perspektyvos leido palakstyti prabangiuoju Jaguaru po gatves, lenktynių trasas, netgi senovinius Egipto miestus ar Alpes. Kovoti teko prieš 10 lenktynių komandų,



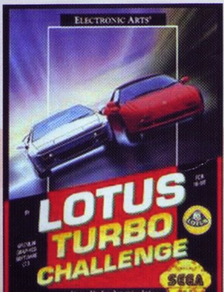
o važinėjant kito oro sąlygos, taip pat buvo galima susikurti savo trasą.

Pati *Genesis* konsolė susilaukė kelių neprastų žaidimų. Kaip ir *Nintendo*, *Sega F-1* žaidime pasinaudojo kita tuometine šio sporto garsenybe — *Airtonu Sena*. Žaidime *Ayrton Senna*'s *Super Monaco GP II* be *Monaco* lenktynių buvo ir 16 trasų



čempionatas bei dar keletas režimų. Pasirodė ir „kietojo" *Road Rash* tęsinys, kuriame buvo kiek pagerinta grafika, pridėta šiek tiek naujų trasų ir patvarkytos kitos smulkmenos, pavyzdžiui, mūkian-

čios karvės :). Buvo išleistas ir dar vieno angliško automobilio — *Lotus Turbo Challenge* žaidimas.

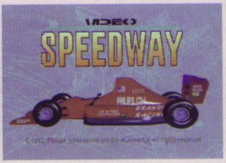


Antrosios dalies susilaukė laikraščių vežiojimo žaidimas, jau *NES* spėjęs pasirodyti *Paper Boy*.

Einančiai į istoriją *Sega Master System* pasirodė tik vienas žaidimas — *Out Run Europa*.

KITOS KONSOLĖS

Šiais metais trumpai šmėkštelėjo keistas hibridas CD-i, kurį labiausiai „stūmė" *Philips*. Tačiau jau nuo pat pradžių buvo aišku, kad tokia idėja nepasiteisins ir netaps populiari. Vis tik *Philips* CD-i spėjo



susilaukti vieno vairavimo žaidimo — F-1 lenktynių *Video Speedway*.

Mirštančioje *TurboGraphx 16* pasirodė paskutinis vairavimo žaidimas, senos geros arkados apie policininkus ir vagis perdirbinys — *Chase H.Q.*

ARKADOS

Didžiausias įvykis arkadose — *Sega Virtua Racing* pasirodymas. Svarbus buvo ne tik pats žaidimas, bet ir architektūra *Model 1*, pagal kurią buvo sukurta dar keletas labai įspūdingų kitų žanrų žaidimų, tokių kaip *Virtua*

Fighter. Būtent nuo *Virtua Racer* prasidėjo tikroji 3D žaidimų era. *Namco* bandė spardytis

išleisdami savo populiarios arkados *Final Lap* trečiąją dalį, tačiau grafikos skirtumas buvo

akivaizdus *Sega* naudai.

Pasirodė ir pora motokroso arkadų — ryškus ir spalvingas *Sega Stadium Cross* ir *Moto Frenzy* iš *Atari*. Sportiniais motociklais leido

palakstyti arkada *Suzuka 8 Hours*.

Išleista ir pora kovinių žaidimų. Viename jų, *Riding Fight*, reikėjo lakstyti oro riedlente ir kautis su priešais dėl pinigų, o kitame — *Super Chase: Criminal Termination* — vaikytis nusikaltėlius. Gan keistą arkadą išleido Konami — tai bėgimo žaidimas *Escape Kids*, kuriame tiesiog reikėjo bėgioti po trasas.

Duke Nukem

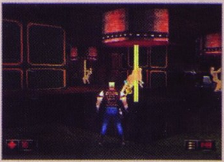
Šį kartą jau daug naujesnis ir daugelio tikrai žaistas žaidimas. Tikrai sutiksite, kad ponas Diukas vertas pabuvoti šiame skyrelyje :).

Saturn, PC, N64, GBC, GBA, PlayStation; 1991-2002-????
Kūrė ir leido: 3D Realms

Duke Nukem pirmą kartą pasirodė 1991-aisiais PC. Tai buvo šonu slenkanti šaudyklė, kur vienintelis kontraversiškas dalykas buvo jo tragiška grafika. Tuo metu net nebuvo galima įsivaizduoti, kad šio žaidimo laukė tokia šviesi ateitis. Tačiau 1997-aisiais atgimęs, *Duke Nukem* 3D žengė naują žingsnį tik pradėjusiame populiarėti šaudyklių žanre. Žaidėjams patiko pats herojus — nematomas žmogus už ginklo, kuris iki šiol buvo tarsi pamirštas.

Jo kandžios replikos ir humoras sužavėjo daugelį, o žiaurumas žaidime, kurio tikrai netrūko, buvo išties smagus. Negti Nintendo, žinoma dėl savo griežto požiūrio į žiaurumą, priėmė Diuką ir išleido *N64* žaidimą, tiesa, išmesdama striptizo šokėjas ir kitus tokio pobūdžio vaizdus, o palikdama žiaurumą ir kraują.

Duke Nukem yra arogantiškas ir akiplėšiškas herojus, iš kurio tiesiog „liejasi" vyriškumas. Jis šiurkštus, pirmykštis ir niekina moteris — tiesiog tipiška anti-herojaus klišė. Vokietija ir Australija nė nemirktelėjusios uždraudė žaidimą dėl žiaurumo ir žeminančio požiūrio į moteris, taip pat žaidimas buvo uždraustas ir



Brazilijoje, nes tariamai įkvėpė vieną vyrą sukelti susišaudymą kino teatre. Įvairūs straipsniai tuo metu tikino, kad jis norėjo atkurti susišaudymo sceną iš *Duke Nukem* žaidimo. Tokie pranešimai išplito ir už šalies ribų, sukeldami prieštaringas diskusijas: vieni teigė, kad žaidimas tikrai per žiaurus ir per daug nukrypstantis nuo normos, kiti statė jį į vienas gretas su kitomis šaudyklėmis kaip *Doom* ir nematė jokio pagrindo tokiam ažiotažui bei visuomenės šokui.

Nors ir vejamas skandalų bei draudžiamas kai kuriose šalyse, *Duke Nukem* sėkmingai susilaukė kelių tęsinių: *Time to Kill, Zero Hour, Land of the Babes.* Tačiau žaidimo atgimimas dabartinės kartos konsolėse ir PC tapo atskiru skandalu ir visuotinių pašaipų objektu. *Duke Nukem Forever*, paskelbtas dar 1999-aisiais, yra nesukurtas iki šiol, o iš kūrėjų pusės girdimi pranešimai apie vis naujas išleidimo datas ir keičiamus grafikos bei fizikos variklius. Pagal dabartinius pranešimus, šis „amžinas" žaidimas pasirodys PC kitais metais, o konsolėse tik 2006-aisiais. Ką gi, žiūrėsime, kokių skandalų „privirs" (jei iš viso pasirodys :)) naujasis Diukas.